SUPER FAMICOM

テクノスジャパン公認

くにおくん百科



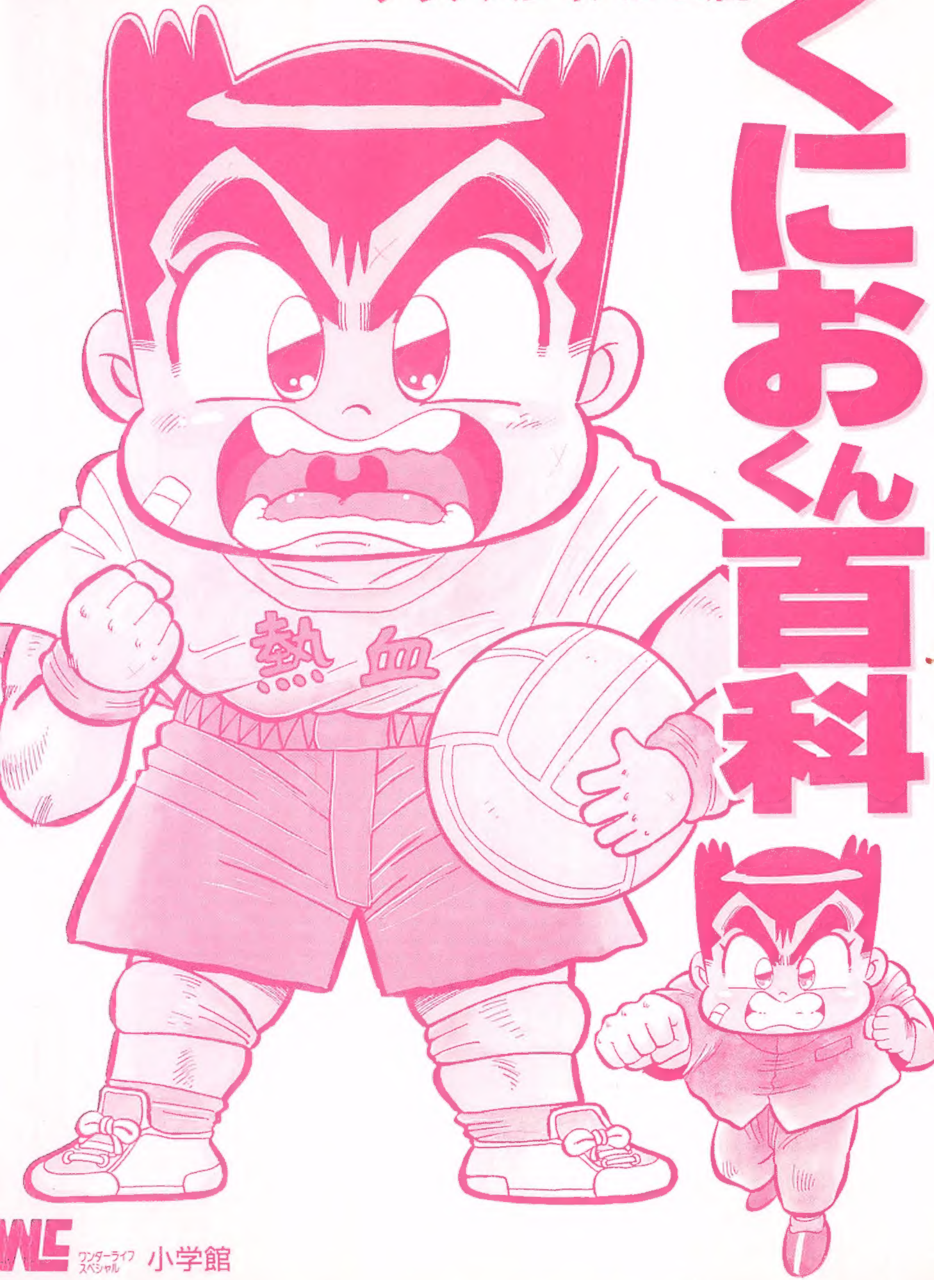
WC ワンダーライフスペシャル 小学館

カバーデザイン・佐々木多利爾

SUPER Famicom®

テクノスジャパン公認

くにおくん百科



WLS ワンダーライフスペシャル 小学館

くにおくんのドッジボールだよ♥全員集合！

ゲーム進行早わかり表

このゲームは、いろんな設定を楽しめる奥の深〜いゲーム。この表を手元に置いてプレイすれば、キミもその深さが極められるぞ！

「めちゃぶつけ」と「対戦」では、レギュラー人数が違うので、画面が少し変わってくる時がある。注意してくれ！

スタート

めちゃぶつけ・対戦

たいせんじょうけん
対戦の条件を決める。何回戦でやるか、内野の人数、勝利条件、制限時間などが決められる。

たいせんちーむりすと
対戦するチームを各国チーム及び登録チームから選ぶ。同キャラ対戦もOK。左右2チーム選ぼう。

すてーじりすと
対戦するステージを選ぶ。ステージは対戦チームの国か、勝ち抜きモードで攻略した国から選ぶ。

さくせんたいむ
設定変更やステイタスを見たりできる。勝ち抜きモードの「さくせんたいむ」より選ぶ項目は少ない。

れぎゅらーけってい
試合出場するレギュラーを選ぶ。対戦は7人、めちゃぶつけは4人しか出場できないよ。

ふぉーめーしょんけってい



フォーメーションの選択と、各選手のポジションを決める。フォーメーションは✚字キーの左右で。

勝ち抜き

ちーむりすと
キミのチームを登録してあれば、その中のどれで試合をするか選択。チームがない時は作ろう。

かちぬきちーむりすと
対戦相手を選ぼう。世界13カ国のどのチームからでも、勝ち抜いていける。どこからいくか。

すてーじりすと
対戦するステージを選ぶ。ステージは対戦相手国及びそれまでに勝った国の中から選択できる。

さくせんたいむ



アイテム購入やフォーメーションの選択、変更など20項目のことができる。下に一覧表がある。

れぎゅらーけってい
レギュラーを決めよう。10人のうちから7人選ぶ。途中で交代することはできない。

ふぉーめーしょんけってい
フォーメーションと選手のポジションを決める。フォーメーションは設定しておけば、使える。

しあい → **しあいけっか** → **さくせんたいむ** / **かちぬきちーむりすと**

チームリスト

メンバーリストを見たり、チームの作成・解散、メンバーと選手の入れ替え、チーム設定ができる。

めんばーりすと
メンバー全員のリスト。各選手のデータも見られる。

せんしゅいれかえ
無所属のメンバーとチーム選手をいれかえる。

ちーむさくせい
メンバーから10人を選んで、キミのチームを作成しよう。

ちーむせってい
アイテムの購入やステータスわりふり、基本作戦などを設定。

ちーむかいさん
登録してあるチームを解散する。

アルバム見る

勝ち抜きモードで全13カ国を勝ち抜いて優勝した記録をセーブしておけば、このアルバムで見れる。

セーブする

それまでの勝ち抜き・対戦成績、レベル、ステイタスなどを保存しておく。セーブすると消せない。

さくせんたいむ 一覧

しあい／試合に進む。
しょっぷ／必殺シュート・アイテムを買う。
あいてむりすと／アイテムを使う。
すてーたす／自チーム選手のステイタスを見る。
すてーたすわりふり／レベルアップ時に上がるステイタスを割りふる。
きほんさくせん／ゲーム中の操作していないキャラの行動を決める。
まるひさくせん／秘作戦を設定する。
ふぉーめーしょん／フォーメーションの設定。
げーむせっていへんこう／ステージの仕かけや、チーム力を調整する。
さんかにんずうへんこう／プレイ人数を変更する。
しあいやめる／チームリスト画面に戻る。
ちーむでーた／自チームのデータを見る。
せんしゅりすと／自チーム選手のデータを見る。
めんばーりすと／メンバー全員のリスト。
せんしゅいれかえ／選手とメンバーを交換する。
ひっさつりすと／選手が持つ必殺シュートリスト。
ひっさつせってい／必殺シュートの出し方を設定。
あいてちーむすてーたす／相手チーム選手のステータスを見る。
あいてちーむへんこう／相手チームを変える。
せーぶする／セーブ。







くにおくんのドッジボールだよ♥全員集合！

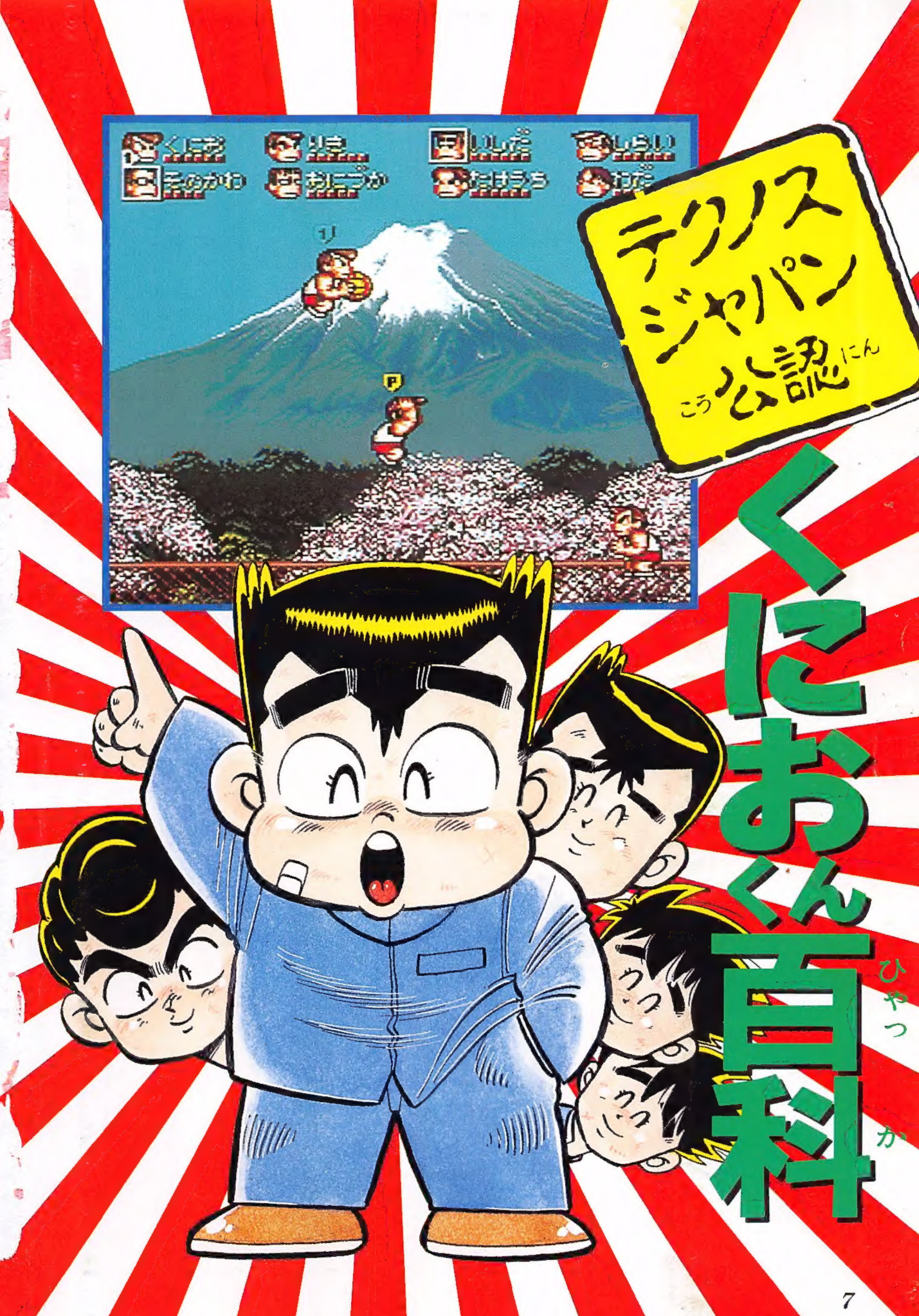
アクションデータ● ドッジプレイの主要コマンドを公開！ これを組合わせてキミの得意戦法を作ろう！

〈表の見方〉コマンドは、すべて左チームをプレイしている場合のものです。＋は同時に、→は続いて、×は連射でボタンを押して下さい。

種類	ワザの名称	コマンド
シュート	シュート	Y
シュート	ダッシュシュート	✚×2回→Y
シュート	ジャンプシュート	ジャンプ→Y
シュート	フェイント	L＋Y
シュート	スローイング変更	L→R
シュート	ターゲットチェンジ	✚＋R
シュート	アタック	Y＋B→L＋Y
ジャンプ	ジャンプ	Y＋B
ジャンプ	ハイジャンプ	ダッシュ→Y＋B
ジャンプ	ロングジャンプ	ダッシュ→ダッシュ
ジャンプ	ダイビングジャンプ	L＋Y＋B
キャッチ	キャッチ	Y
キャッチ	ブロック	L＋Y
キャッチ	インターセプト	Y＋B
よける	膝つきよけ	B
よける	腹よけ	↑＋B
よける	伏せよけ	→＋B
よける	背中よけ	↓＋B
よける	仰向けよけ	←＋B
よける	抱え込み	L＋B
移動	ダッシュ	✚×2回
移動	移動プレー1	✚＋A
移動	移動プレー2	L＋✚＋A
パス	オートパス	B
パス	外野(エンド)パス	→＋B
パス	外野(手前)パス	↓＋B
パス	外野(奥)パス	↑＋B
パス	バックパス	←＋B
パス	合体マンパス	L＋B
パス	内野(奥側)パス	L＋↑＋B
パス	内野(手前側パス)	L＋↓＋B
パス	内野(前方)パス	L＋→＋B
パス	内野(後方)パス	L＋←＋B
移動指示	ハイジャンプマン	↑＋A
移動指示	ロングジャンプマン	→＋A
移動指示	ダイビングジャンプマン	↓＋A
移動指示	ポストマン	←＋A
移動指示	アプローチマン	L＋A
移動指示	ラインダッシュマン	L＋↑＋A
移動指示	クロスマン	L＋→＋A
移動指示	ジョイントマン	L＋↓＋A
移動指示	キーマン	L＋←＋A
フォーメーション	トップマン	↑＋X
フォーメーション	フロントマン	→＋X
フォーメーション	ボトムマン	↓＋X
フォーメーション	リアマン	←＋X
フォーメーション	サイドマン	L＋X
フォーメーション	ウイングマン	L＋↑＋X
フォーメーション	アヘッドマン	L＋→＋X
フォーメーション	ディスタンスマン	L＋↓＋X
フォーメーション	ビハインドマン	L＋←＋X
その他	㊙作戦	✚＋X＋A(＋L)

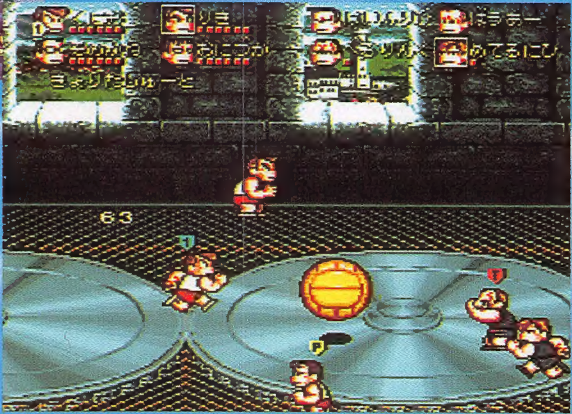
アイテム一覧● ショップで買える、必殺シュートをのぞく50のアイテムの一覧表だ。計画的に買おうぜ！

アイテム名	効果	値段
ぼーるぱわーUP	ぼーるぱわーが、5あがる つかうとなくなる	30
ぼーるすぴーどUP	ぼーるすぴーどが、5あがる つかうとなくなる	30
しゅーとUP	しゅーとが、5あがる つかうとなくなる	30
へんかきゅうUP	へんかきゅうが、5あがる つかうとなくなる	30
すばやさUP	すばやさが、5あがる つかうとなくなる	30
ばねUP	ばねが、5あがる つかうとなくなる	30
きゃっちUP	きゃっちが、5あがる つかうとなくなる	30
よけUP	よけが、5あがる つかうとなくなる	30
うたれづよさUP	うたれづよさが、5あがる つかうとなくなる	30
たいりょくUP	たいりょくが、5あがる つかうとなくなる	30
だいなまいとあーむ	ぼーるぱわーが、20あがる はずすと、もどる	120
たーぼしょるだー	ぼーるすぴーどが、20あがる はずすと、もどる	120
とうこんのうでわ	しゅーとが、20あがる はずすと、もどる	120
さいくろんりすと	へんかきゅうが、20あがる はずすと、もどる	120
どらごんしゅーず	すばやさが、20あがる はずすと、もどる	120
すぷりんぐくつぞこ	ばねが、20あがる はずすと、もどる	120
おくとぱすぐろーぶ	きゃっちが、20あがる はずすと、もどる	120
えあろしゃつ	よけが、20あがる はずすと、もどる	120
ぐらすぷろてくたー	うたれづよさが、20あがる はずすと、もどる	120
はいぱーべると	たいりょくが、20あがる はずすと、もどる	120
あとみっくあーむ	ぼーるぱわーが、40あがる はずすと、もどる	240
ろけっとしょるだー	ぼーるすぴーどが、40あがる はずすと、もどる	240
ねっけつのうでわ	しゅーとが、40あがる はずすと、もどる	240
はりけーんりすと	へんかきゅうが、40あがる はずすと、もどる	240
まっはしゅーず	すばやさが、40あがる はずすと、もどる	240
じぇっとくつぞこ	ばねが、40あがる はずすと、もどる	240
ばきゅーむぐろーぶ	きゃっちが、40あがる はずすと、もどる	240
みかわしのしゃつ	よけが、40あがる はずすと、もどる	240
めたるぷろてくたー	うたれづよさが、40あがる はずすと、もどる	240
まじっくべると	たいりょくが、40あがる はずすと、もどる	240
せんしゅいれかえ	自チームの選手と他チームの同レベル以下の選手を入れ替えできる	300
せんしゅさくせいⅠ	ステイタス合計100以下の選手を作成できる	600
せんしゅさくせいⅡ	ステイタス合計300以下の選手を作成できる	1800
せんしゅさくせいⅢ	ステイタス合計900以下の選手を作成できる	5400
せんしゅぼしゅうⅠ	ステイタス合計100以下の隠れ選手を、3人の中から募集できる	600
せんしゅぼしゅうⅡ	ステイタス合計300以下の隠れ選手を、3人の中から募集できる	1800
せんしゅぼしゅうⅢ	ステイタス合計900以下の隠れ選手を、3人の中から募集できる	5400
せんしゅひきぬきⅠ	ステイタス合計100以下の他チームの選手を引き抜ける	600
せんしゅひきぬきⅡ	ステイタス合計300以下の他チームの選手を引き抜ける	1800
せんしゅひきぬきⅢ	ステイタス合計900以下の他チームの選手を引き抜ける	5400
せんしゅうりこみ	自チームの選手を、選手のクラスの値段で売れる	10
しゅーとごうせい	シュート合成が1回できる	160
ごうせいこぴー	合成したシュートを1本複製できる	200
うえだのたね	レベル1の「うえだ」選手が10人発生する	490
なぞをよぶぼーる	謎チーム出現カウントが2プラスされる	3000
ひっさつますたー	ショップで売っている全必殺シュートがつぎつぎだせる	7700
UPが2ばい	割り振りステータスUPの値が2倍になる	3500
こうかが2ばい	装備アイテムの効果が2倍になる	3500
すてーたすMAX	全ステイタスがMAXになる	9980
おたのしみけん	ランダムで、全アイテムのどれかに変わる	1000


くにお
りき
いしだ
しらい
そのかわ
おにづか
たけうち
テクノスジャパン公認
くにおくん百科

■テクノスジャパン公認 くにおくん百科





CONTENTS

もくじ



くにおくん 熱血 オールキャラ

くにお爆笑変身技

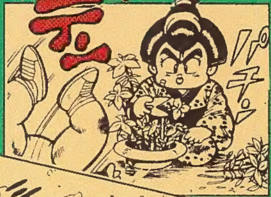
爆笑変身技も、くにおの魅力のひとつ。オレ様にできないことはない?





◀そ、それだけはやめてくれー。

▶お花は不良のたしなみだぜ。





▶クリスマスといえばやっぱトナカイできまりだぜ!

くにお

熱血高校の生徒でケンカがめちゃくちゃ強い。必殺技を20以上も持つ万能ナンバー1選手だ。



趣味は読書だ!

いまだかつて授業や勉強のシーンが出てきたことはない。くにおの学力は不明。



▲読書はコロコロとH本できまり!

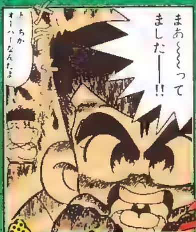


▲居残り勉強?当然でしょ…。

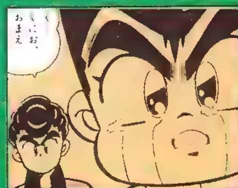
ファイル

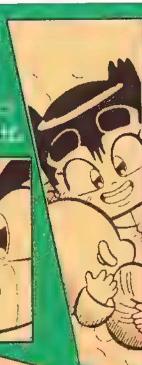
熱血高校くにおを中心に、コミックスで大人気の秘密を一挙大公開！　くにおファンなら釘付けになること間違いなし！

くにおの性格分析だ。









これが必殺技リスト！









特技は大食らい！

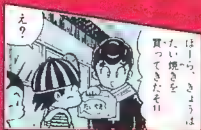






宿命のライバル

よきライバルであるりきも意外に心暖かい面を持っていた。人気赤丸急上昇。



●いいとこあるじゃん!

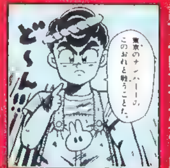


主役をねらうりき。

運動万能選手のりきはくにおの好敵手。ケンカ対戦は49勝50敗8引き分けで譲らない。



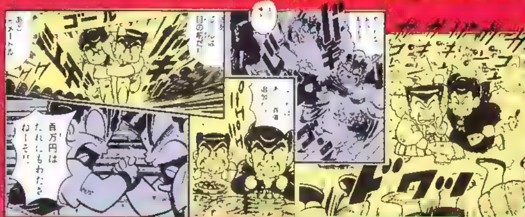
●主役の座をかち取るのはオレ様だー!



▲主人公は俺様と公言する目立ちたがり屋。

雌雄を決する闘い。

宿命のライバル、りき、くにお。竜虎が相うつ闘いだ!



神出鬼没、それがりき。

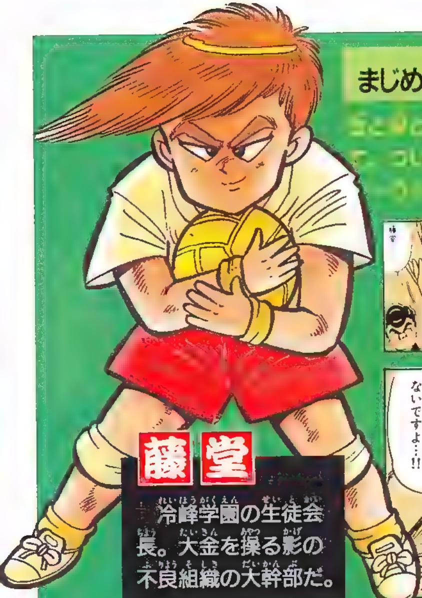
いつも突然くにおの前に現われるりき。大爆笑の登場シーンをピックアップ!





りき

花園高校ナンバー1。宿命のライバルくにおとの闘いは続く。



まじめすぎてヤナ奴！



藤堂

冷峰学園の生徒会長。大金を操る影の不良組織の大幹部だ。

昨日の敵は今日も敵

くにおへの深いコンプレックスをバネにする山田。

▼くにおへの対抗意識は人一倍



▼やはりくにおの敵ではないのである



山田

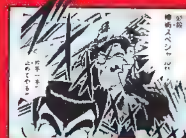
冷峰学園の生徒。くにおとは中学時代の同級生だ。



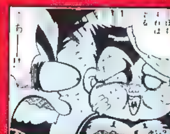
五代

谷花高校ナンバー1の五代。豪田とともにくにおを狙う。







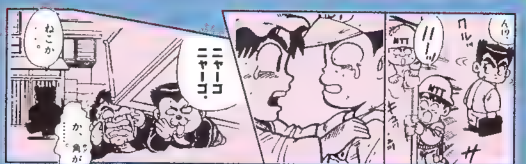


迫力満点だ!!

三角まゆげ。木刀を使った殺棒術スペシャルは迫力点!

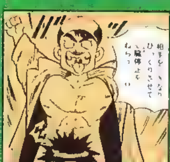
▲これが五代の必

名コンビの2人。



岩をもくだく石頭!!











豪田

宝陵高校、豪田の自慢は石頭を使った頭突きだ。



竜一　竜二

同じ冷峰山田の部下。得意の格闘技でくにおに挑戦するふたごの兄弟だ！

ふたご格闘技おたくだ!!

格闘技を極める通称ダブルドラゴン。くにおの手にかかると赤子同然だが、女の子人気ナンバー1。



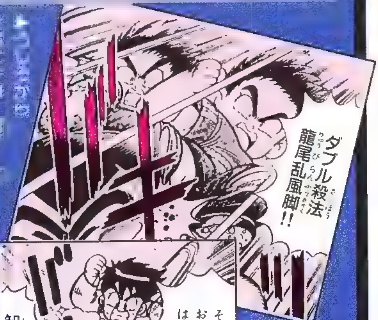
▼[illegible]

▼[illegible]



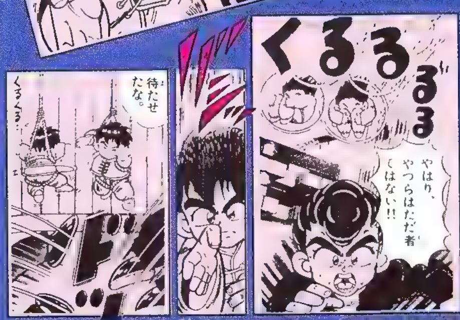
気合・迫力は2倍!!

▲[illegible]

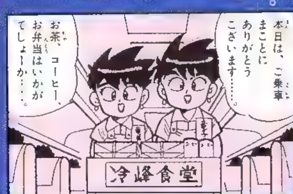




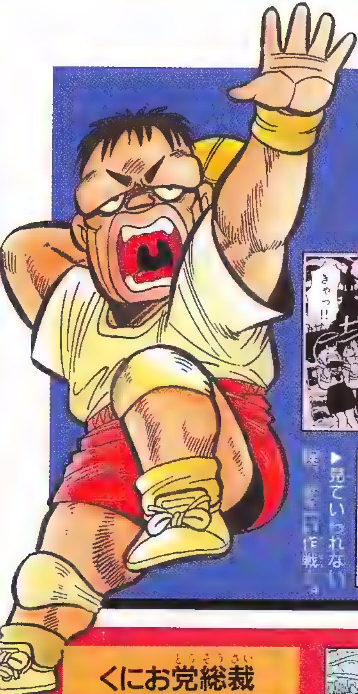
◀[illegible]るとまるで子供。[illegible]なさけない。



▲[illegible]



◀[illegible]

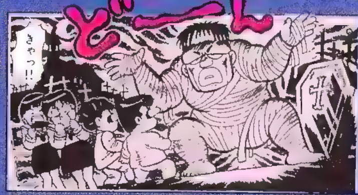


鬼塚(おにづか)

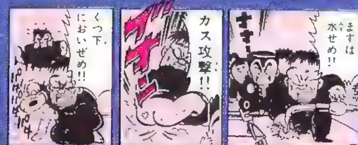
冷峰での存在アピールのため、くにおを狙うが自滅した。

顔は怖いが頭脳派!?

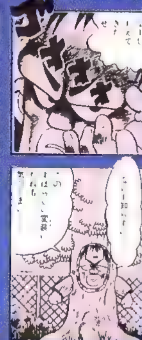
鬼塚は同じ冷峰・山田の影に隠れて目立たない。見た目と違い実は手堅い奴。



人間もいるっつーこと。



▶見ていられない



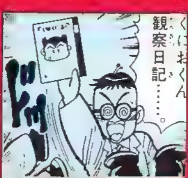
▼本当にお似合いです。

園川(そのかわ)

都立千里代高校。熱狂的くにお信者で愛情表現が屈折。

くにお党総裁

くにおの押しかけ子分。くにおを生きがいとする、思い詰めると怖いタイプ。

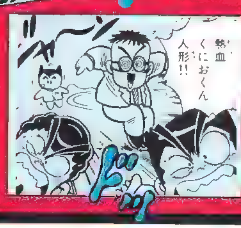








▶さわらぬおたくにたたりなし!?







四天王

くにおを倒すために鬼塚をサポートする、冷峰のお調子ものの4人組だ。

おかしな4人組!!



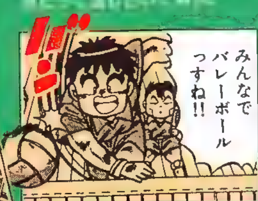


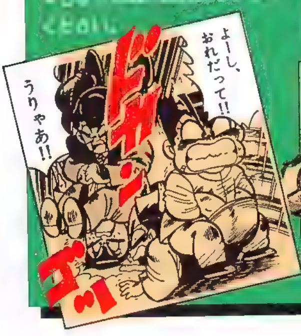
寄れば文殊の知恵?

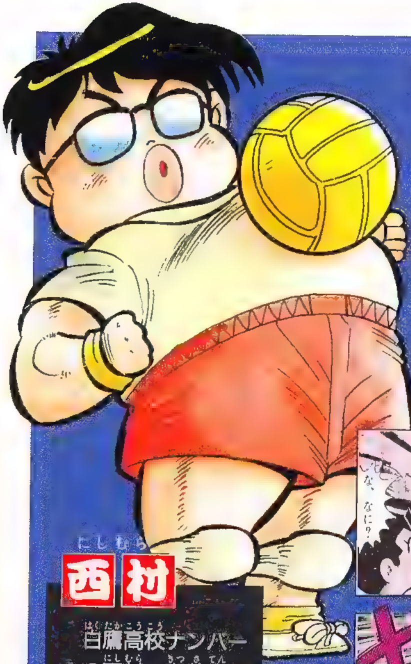






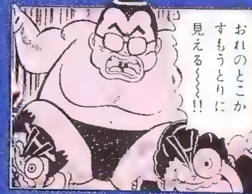




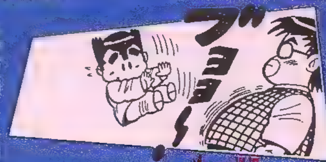


うどの西村だっ

一見、眼鏡をかけた関取にしか見えないが実は体に似合わず運動神経は抜群。



▲とすごい！ 見事なまけど体は横綱級だっ。

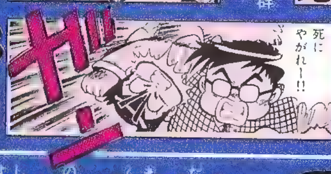


▶デブほどケンカがすばやいのだ。





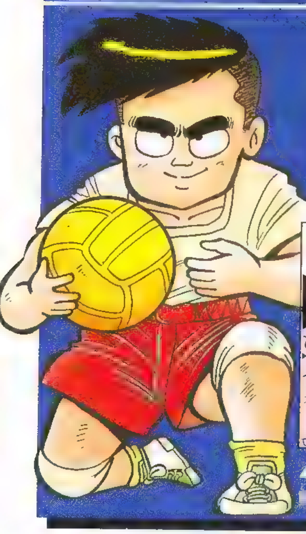
◀実は運動神経は抜群なのだ。すげー迫力。



▲その音だけはやめてくれー。いるんだよね、このての奴…。

西村

白鷹高校ナンバー1の西村。喫茶店のマスターでもある。



吉野 熊田

まんがで未登場の2人。情報がない分かえって不気味だ。ただ人相が悪い。

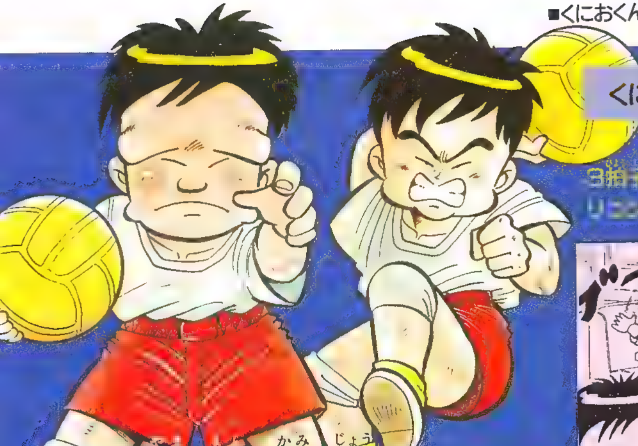


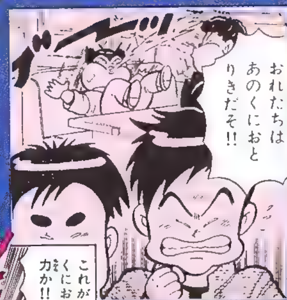
▲いつも突然、登場する得体の知れない動物。主人公のくにおより態度がデカイ。



くにおの威を借る。

ずるい、セコイ、弱い3拍子そろった悲しいショバリコンビ。





▲本人の前で堂々とくにおを名のるなー。



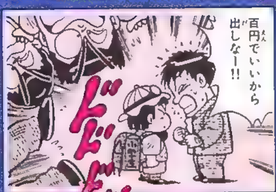
[illegible]



▲誰もかなわないのかこのセコさ。

山本 上条

くにおとりきの名を語りワルさをする影村高校の2人。むちゃくちゃ弱いのだ。

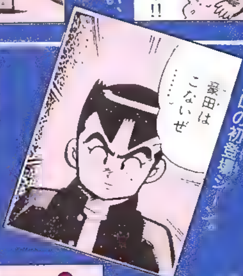


[illegible]

[illegible]

謎の白鷹NO.2

白鷹高校、西村のかげに隠れる沢口。ただの西村の太鼓持ちかどうか不明。



▼沢口の初登場シーン。





沢口

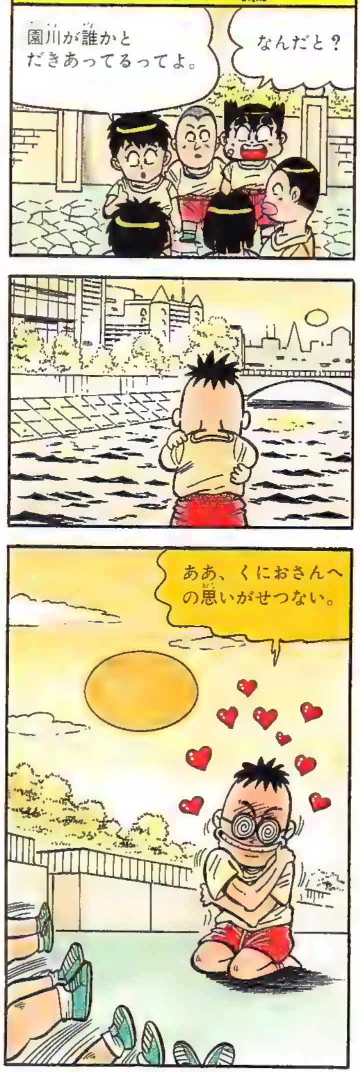
自称、白鷹高校のナンバー2。まだ未知数のキャラだ。

くにおくん爆笑四コマ劇場 ―その1

ブラジル編



フランス編



くにおくんの
ドッジボールだよ♥全員集合（ぜんいんしゅうごう）！



ゲームの始め方とルール

OK！　それじゃあまず、ゲームの基本から解説しよう！　なんたってすべて、基本が大切。特にこのゲームは、プレイモードも多いし、スーパーファミコンならではのいろんなことが楽しめるように作られている。しっかり基本をマスターしないと、友達に差をつけられてしまうぞ！

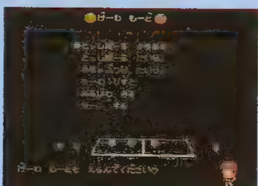
基本モードは3種類！

プレイモードには、自分のチームを決めて世界各国のチームと闘う「勝ち抜き」モードと、用意されたチームの中から好きなチームを選んで闘う「対戦」モード、それに内野４人だけでセンターラインがないコートで入り乱れて闘う「めちゃぶつけ対戦」モードがある。



◀十字キーの上下で、モードが選べる。決定はYボタンだ。

プレイヤーは１人から４人まで遊べる！

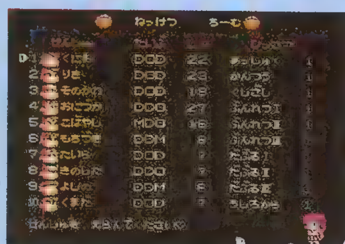


モード選択画面で、✚字キーを左右に動かせば、画面下のコートにある数字が動いて、プレイ人数が選べる。数字はコントローラーの番号。コートの外にある数字は外野じゃなくて、ゲームに参加しない意味。Cはコンピュータだ。勝ち抜きモードでは、相手は必ずコンピュータになる。マルチタップを付ければ、最大４人まで同時プレイできるよ。



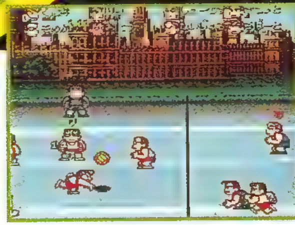
セーブについて

勝ち抜きモードで、勝ち抜いて強くなったり、途中まで勝ったところでデータをセーブすることができる。対戦記録もセーブできる。ただしいったんセーブすると、消すことはできないから、注意！



一度セーブしたら消えない！

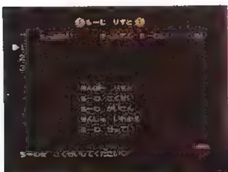
◆勝ち抜きモード



世界の強豪チームを破って、ワールドチャンピオンをめざせ／　世界各国のチームすべてを破ると、感動の優勝シーンが待っているぞ／　しかし、優勝への道のりはたやすくない。各対戦相手国は、さまざまな個性あふれる攻撃を仕掛けてくる。チャレンジあるのみだ／

1 まずはキミのチームを作ろう／

これは電源を入れると、一番最初に出てくる画面。「ちーむのさくせい」を選んで、出てくるメンバーリスト画面から、キミのチームに入れたい選手を選ぶのだ。



◀先に「めんばーりすと」を選んで、各選手のデータを見てからチームを作ってもいいね。



▶メンバーリスト。無所属の選手から10人選ぶ。AかXボタンで、リストがめくれる。慎重に選ぶべし／

2 相手チームとステージを選べ／

勝ち抜きをするチームが決まったら、次は対戦相手だ。世界13カ国のどのチームからでも、勝ち抜いていける。相手国を選ぶと、試合をするステージの選択になるよ。



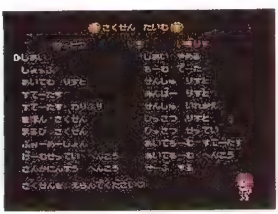
◀国によって強さのレベルが違う。なるべく弱い国から倒していく方がラクなのは、当然だね。

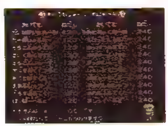


▶ステージは、対戦相手国とそれまでに勝った国の中から選択。ステージごとに仕掛けがあるぞ。

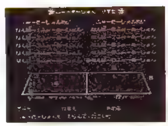
3 作戦タイムを活用すべし／

ステージを選んだら、この「さくせんたいむ」画面になる。ここではアイテム購入やフォーメーションの選択・変更など、いろんな事ができる。詳しいことは32ページ以降に書いてあるから、そっちを読んでほしい。「しあい」で試合に進むよ。

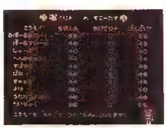




◀「しょっぷ」でアイテムを買え。



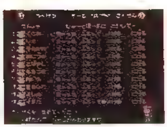
◀フォーメーションの設定。



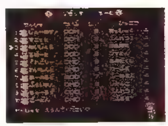
◀「ステイタス」を確認しよう。



◀必殺シュートを設定しよう／



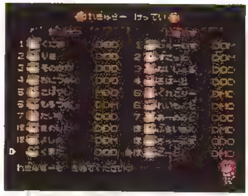
◀基本作戦を決めておこう／



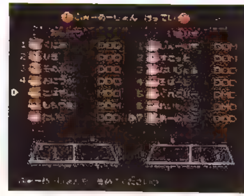
◀相手チームのようすも見よう。

4 さあ試合だ/レギュラーとポジションを決めよう/

各選手の能力（ステイタス）を考えて、レギュラーとポジションを決めるべし。補欠は試合には出られない。ポジションは、画面下のコートに表示されている数字を見ながら決めよう。✚字キーの左右を押すと、フォーメーションが変えられるよ。

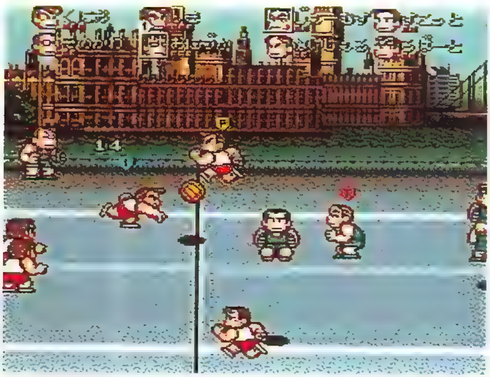


▲途中で選手交代はできない。



▲内野は体力も重要だよ。

5 ゲーム画面の見方



画面の上には内野選手が表示される。各キャラには、体力値が示されていて、ダメージを受けると体力が減少。

画面の上の味方キャラで白枠がついているのは、次に合体指示や移動指示をした時に反応するキャラのしるしだ。

敵チームについているTのマークは、目標（ターゲット）の意味。シュートするとそのキャラを狙うぞ。

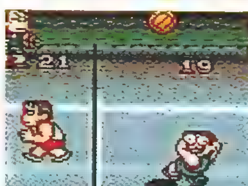
ゲーム画面上では、操作できるのは自分のコントローラーと同じ番号がついているキャラだけだ。それ以外のキャラはオート操作になっているので注意しよう。

Ⓘのマークは、コントローラーのⅠで操作しているキャラを示しているよ。

Ⓟのマークは、今現在パスをできる相手。✚字キーでⓅマークは動かせるよ。

6 ゲームのルール

ゲームはヒットポイント制だ。内野の選手それぞれが体力値を持っていて、敵のシュートに当たると、その威力に応じてダメージを受け、体力値が減って行く。体力値がなくなると、天国行きだ。内野全員が死ねば、ゲーム終了。ボールに当たった瞬間にダメージが決まり体力値が減点されるので、味方の選手をヒットしたボールを地面に落ちる前に拾っても関係ないからね。



▲白い数字はシュートの威力。ダッシュ、ジャンプ、なども威力に関係してくる。赤い数字は、与えたダメージだ。



▼敵の体力値をゼロにすれば、このとおり。天使になって天国に上って行ってしまうのだ。どんどん昇天させよう。

7 試合終了！結果画面に注目だ！



試合が終了すると、この結果画面が出てくる。ここで、勝っても負けても賞金がもらえ、活躍した選手はMVPとして名前が挙げられるのだ。賞金の額は、試合内容によって変わってくる。もらった賞金でアイテムやシュートを買い揃えよう！

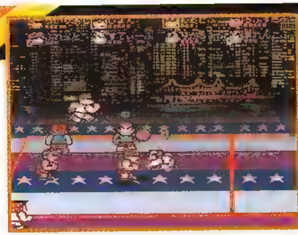
8 レベルアップで育てよう！



◀レベルは99まで上がる。設定しだいで、特定の能力だけ重点的に上げることもできるよ。

試合が終わったら、ステイタス画面を見てみよう。試合に出た選手は、活躍度合いによってレベルがアップするので、各ステイタスが変わっているのだ。セーブしておけば次はそのレベルから始められるぞ。

◆対戦モード



何といっても、スポーツゲームの華は対戦だ。コンピュータは何度かやってるとパターンがわかってきて倒せるけど、相手が人だとそうはいかない。熱くなるのも当然だね。対戦モードでは、勝っても賞金は出ないし、レベルアップもしない。

1 チームを選ぼう



チームは、各国チームと、キミが登録したチームの中から選ぶ。同キャラ対戦もできる。

2 ルールを決めよう



対戦の条件決め。何回戦やるか、内野の人数、勝利の条件、制限時間などが決められるよ。

◆めちゃぶつけ対戦モード



センターラインがなくて、入り乱れて戦う「めちゃぶつけ」。試合のルールは、対戦モードと同じく、好みで設定できる。外野選手はなしになるので、外野に出たボールは内野選手が拾いに行く。賞金・レベルアップもないからね。1対1なんてのもスリルあるぞ！

操作方法コマンド

スーパーファミコン版のドッジボールゲーム、『くにおくんのドッジボールだよ♡全員集合！』は、これまでのファミコン版ドッジボールゲームよりアクションもグンとパワーアップしている。しっかりコマンドを覚え込んで、スーパープレイやオリジナル攻撃を連発させようぜ！

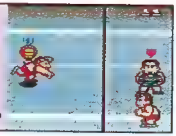
◆基礎編

まずは基礎的なアクションから覚えよう。ここで使うのは、Yボタン、Bボタン、✚字キーだけ。ここにある基礎のアクションが完璧にマスターできれば、難しいアクションができなくても、たいていの敵は勝ち抜いていけるはずだ。



シュート
Ⓨ

操作しているキャラがボールを持っている時にYボタンを押せば、シュートする。ボールは、プレイキャラの向いている方向に投げるので、体の向きに注意。目標は自動的に決定されるよ。



パス
Ⓑ

操作しているキャラがボールを持っている時にBボタンを押せば、Pのマークがついている味方キャラにパスをする。Pのマークは、特に操作しない限り、一番近い人につくよ。



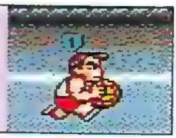
キャッチ｜拾う
Ⓨ

操作しているキャラを落ちているボールのそばにつれていってYボタンを押せば、ボールを拾うよ。敵の陣地のボールでも、そんなに遠くないボールは、ライン越しに拾えるのだ。



ダッシュ
✚×２回

ダッシュしたい方向に向けて✚字キーを２回押せば、操作しているキャラが、その方向にダッシュする。斜め方向にはダッシュしない。コートのラインまで行くと、内側に向くよ。



ジャンプ
Ⓨ＋Ⓑ

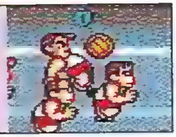
YボタンとBボタンを同時に押せば、その場でジャンプする。ジャンプ中に✚字キーを押せば、向きが変えられる。助走をつければ、その方向にななめジャンプする。



よける

Ⓑ+✚(+Ⓛ)

Bボタンだけなら、膝をついてよける。上+Bで腹よけ、下+Bで背中よけ、右+Bで伏せよけ、左+Bで仰向けよけ、L+Bで頭を抱えてしゃがみこむ。どれも面白いポーズだぞ／



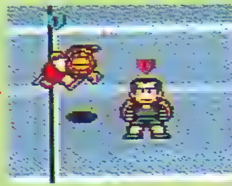
ダッシュシュート

✚×２回→Ⓨ

ダッシュしてる間にYボタンを押せばダッシュシュートだ。立ち止まってやるふつうのシュートより、シュートの威力がアップするぞ。



ダッシュした時は、センターライン直前でシュート／



ホラ、少しだけどラインを越えて前に出てシュートできる。

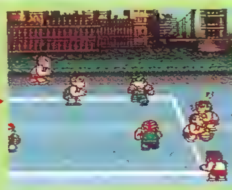
ロングジャンプ

✚×２回→✚×２回

ダッシュ中にさらにダッシュコマンドを入れると、ロングジャンプする。通常のジャンプより、はるかに飛距離が長い。空中でYを押せばシュートする。



ライン際で、ふつうにシュートすると見せかけてジャンプ。

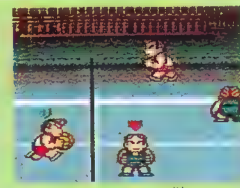


敵陣深く入りこんで、敵の背後に飛びこめ／

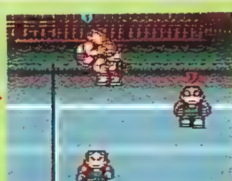
ハイジャンプ

✚×２回→Ⓨ+Ⓑ

ダッシュしておいて、Y+Bでハイジャンプ／　通常のジャンプより高く飛べる。もう一度Yでシュートもできる。ふつうのシュートより威力がアップ／



ダッシュシュートと思わせておいて、ジャンプ／



高さのあるハイジャンプ／　ここからのシュートは効くぞ。

インターセプト

Ⓨ+Ⓑ

パス回しを多用する敵には、インターセプトが効果的だ。敵のパスに合わせてジャンプすれば、コースとタイミングがあっていれば自動的にキャッチ／



チームプレイに徹する国ほどパス回しを多用するぞ。



パスに合わせてジャンプ／　なかなか気持ちいいのだ。

◆応用編

基礎編を終わったら、応用編だ。ここからは、✚字キー、Y、Bに加えてLボタン、Rボタンも使う。ちょっと複雑だけど、ま、たいしたことはない。これをマスターすれば素早いボール回しで、スピーディーな攻撃が可能になるのだ。



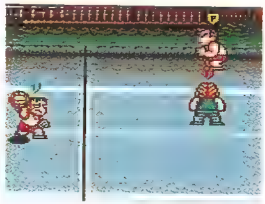
必殺シュート
ダッシュ→Ⓨ

必殺シュートは、じつはいろんな出しかたに設定変更できる。だけど、とくに何も設定変更しなければ、ダッシュして３歩目でＹボタン、で必殺シュートが出るようにあらかじめ設定されているんだ。



フェイント
Ⓛ+Ⓨ

操作しているキャラがボールを持っている時にＬボタンを押しながらシュートすると、Ｔマークの敵の方を向きながら、一番近い敵にシュートする。



ダイビングジャンプ
Ⓛ+Ⓨ+Ⓑ

キャラの向いている方向に飛び込むようにジャンプする。これでボールをよけたり、ゆっくりしたボールならダイビングキャッチすることもできる。斜め方向にも飛び込めるよ。



▲斜めダイビングジャンプで敵のパスボールを、↗



▼キャッチ／　こんなにうまくいくと快感だぜ。

ダイビングシュート
ダッシュ→Ⓛ+Ⓨ+Ⓑ→Ⓨ

ダッシュで助走をつけて、ライン際でダイビングジャンプ／　敵の陣地内に着地直前にＹボタンを押せば、ＯＫ。ほとんど敵の真只中でシュートできるので、ヒットする確率は非常に高い。ただしキャッチされると、味方陣地に帰る前にボコボコにされるので、注意すべし。



▲シュートするかと思ったら、ロケットのごとく敵陣深くに飛び込み…。↗

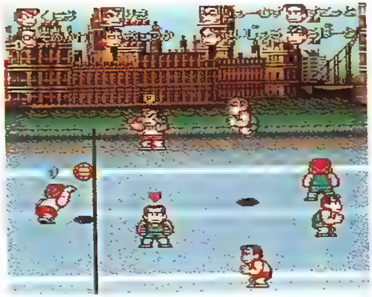


▼敵のま近からシュート／　これで当たらなきゃウソだぜ。

パス回し

✚＋Ⓑ

素早いパス回しで、敵をかく乱させれば、ヒットの確率が高まる。✚字キーの上＋Bで、画面上側の外野にパス、右＋Bで画面右端の外野にパス、下＋Bで画面下側の外野にパス、左＋Bで自分のうしろの選手にパスする。パスに応じて敵の内野が右往左往するから、チャンスを狙おう。



◀敵のフォーメーションによっては、パス回しが絶大な効果をもたらす。

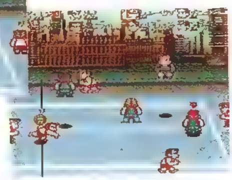
ターゲットチェンジ

✚＋Ⓡ

Rボタンだけでも、ターゲットのTマークは順番で次々と動いていく。✚字キーを押しながらRを押すと、その方向にいる敵に優先的にTマークが動く。フェイントをかける時なんかは、わざと奥の敵にターゲットを移しておく手もあるぞ。



▲とにかく敵の主力選手を早いとこ倒してしまうべし／　てなわけで…。↗



▼ターゲットを変更して、憎たらしい敵に照準をあわせるのだ／

ブロック

Ⓛ＋Ⓨ

体の正面で腕を交差させて、シュートボールをブロックする。ブロックは、成功した場合でも少しだけはダメージを受ける。が、キャッチするより成功率が高いので、安全策といえるだろう。



▲ガッチリと腕を交差させて、ブロック／

▼ボールは、真上に上がるぞ。



アタック

Ⓨ＋Ⓑ→Ⓛ＋Ⓨ

敵がパスしようとしたボールなど、高くあがったボールをインターセプトせずに、そのままシュートする技。敵の体勢が整わない内に奇襲攻撃できるので、効果は絶大。味方がブロックして上に上がったボールなどでもできることがある。アタックすると、一番近い敵をターゲットにするので、打つ場所を考えよう。



スローイング変更

Ⓛ＋Ⓡ

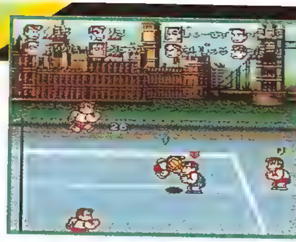
ボールスローイングの型を、オーバースロー（上投げ）からサイドスロー（横投げ）、アンダースロー（下手投げ）と順番に変化させられる。



▶



◆ハイテクニック編



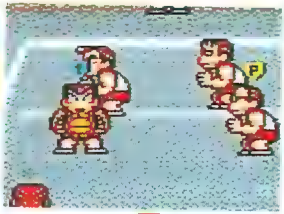
さて、ここからがスーパーファミコン版の見せどころ、合体・移動攻撃のハイテクニック編だ。これまで使わなかったAボタン、Xボタンを組合わせて使うので少々難しい。ひとつずつ完全にマスターしていくことが上達のコツだよ。

合体1

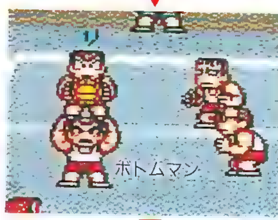
✚＋Ⓧ

合体には、プレイヤーキャラ（番号のついたキャラ）を中心に、前後に人がつく縦合体と、左右に人がつく横合体、肩車するトーテムポール合体の3種類がある。さらに合体はしないけど、特定のポジションにつくコマンドもある。で、縦合体とトーテムポール合体が✚＋Xで指示できるのだ。指示をだして合体するのは、画面上の白枠で囲まれたキャラ。Xボタンで白枠キャラは変えられるよ。

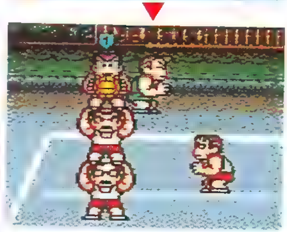
上＋Xで白枠キャラがプレイヤーキャラの上にのぼる（トップマン）。下＋Xで白枠キャラがプレイヤーキャラの下にもぐる（ボトムマン）。右＋Xで白枠キャラがプレイヤーキャラの前につく（フロントマン）。左＋Xで白枠キャラがプレイヤーキャラの後につく（リアマン）。



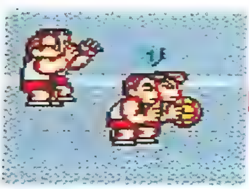
◀下＋Xで、合体指示すると、白枠のりきが……。



◀くにおの下にもぐってボトムマンになってくれる。



◀さらに園川も合体させて3段トーテムポール攻撃だ。





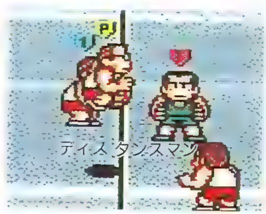
合体2

Ⓛ＋✚＋Ⓧ

上の合体1と同様に、白枠キャラがL＋Xで横に合体、L＋上＋Xで少し離れて横につく。L＋右＋Xで離れて前に、L＋左＋Xで離れて後につく。L＋下＋Xで白枠キャラが斜めに敵コートに向けて走っていく。



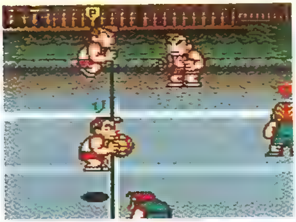
▲ウイングマン、アヘッドマン、ビハインドマンに囲まれたところ。速いパス回しと組合わせて攻撃だ。

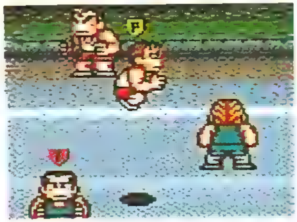


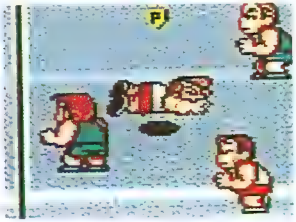
▲ディスタンスマン。指示されると、斜めに走って敵コートにジャンプ！

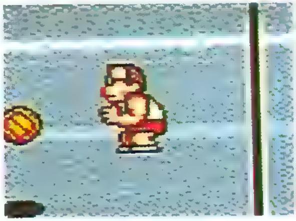
移動プレー①
✚＋Ⓐ

移動プレー用のコマンドが、Aボタン系のコマンドだ。いずれも、動くのは画面の上部に出ている白枠キャラだよ。上＋Aでハイジャンプ、右＋Aでロングジャンプ、下＋Aでダイビングジャンプする。左＋Aでセンターラインの手前で後向きに立つポストマンになる（バレーボールのセッターのような感じだね）。設定しだいでハイジャンプ、ロングジャンプ、ダイビングジャンプ中に必殺シュートを出すこともできるので、このコマンドは絶対に覚えよう！


▲ハイジャンプマンは高さがポイント。


▲ロングジャンプマンは、飛距離で勝負。


▲ダイビングジャンプマンは、やっぱカッコがいい？


▲ポストマンは、パス回しの中心？

移動プレー②
Ⓛ＋✚＋Ⓐ

これも移動プレーだが、必殺シュートを織りまぜて、敵を攻撃しよう。白枠キャラが、L＋Aでアプローチマンに、L＋上＋Aでラインダッシュマンに、L＋右＋Aでクロスマンに、L＋下＋Aでジョイントマン、L＋左＋Aでキーマンになる。



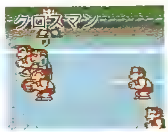
▲相手コートにダッシュジャンプ。



▲基本的にはアプローチマンに同じ。



▲味方キャラの真ん中にはいる。



▲これもアプローチマンに同じ。



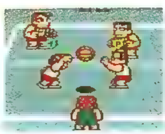
▲操作キャラの代わりに、合体の中心に。

内野パス
Ⓛ＋✚＋Ⓑ

内野での早いパス回しに使うコマンドだが、さらに移動プレーと組み合わせて使えば威力絶大である。移動指示コマンドをいれてからこのコマンドで移動中のキャラにパス、空中から必殺シュートをぶちかまそう！


L＋B／合体マンまたは近い者にパス。


L＋上＋B／奥側にいる者へパス。


L＋右＋B／前方にいる者にパス。


L＋下＋B／手前側にいる者にパス。


L＋左＋B／後方にいる者にパス。

作戦&設定完全マニュアル

ここでは「さくせんたいむ」画面でできることを解説していくよ。ちょっと細かい話で、ふつうにゲームを楽しむぶんには、特に知っていなくても大丈夫なことばかりだ。でも、このゲームを100%楽しみたいなら、ぜひ読んでほしい。対戦するライバルにも差がつけられるぞ！

◆作戦タイム



作戦タイムには、20の項目がある。そのそれぞれの項目の簡単な説明は、下にある表のとおりだ。中でも大切なことは、次のページからじっくり解説してあるからね。これを使いこなせば、レベル99のスーパーオリジナルチームを作ることも夢じゃない！

項目	内容
しあい	試合に進む。レギュラー選択→ポジション選択→試合の順番。
しょっぷ	必殺シュート、アイテムを売っている。
あいてむりすと	買ったアイテムを使う、または装備したり外したりする。
すてーたす	自分のチームの選手のステイタス（能力値）を見ることができる。
すてーたすわりふり	レベルアップした時にどのステイタスを上げるかを決められる。
きほんさくせん	ゲーム中で、操作していない時のキャラの行動を決めておく。
まるひさくせん	㊙作戦を設定する。
ふぉーめーしょん	フォーメーションの設定を変更して登録しておける。
げーむせっていへんこう	ステージの仕掛けの設定や、チーム力の調整をする。
さんかにんずうへんこう	プレイ人数を変更できる。
しあいやめる	試合をやめてチームリスト画面にもどる。
ちーむでーた	自分のチームの戦績やレベル、持ってる金額などを見られる。
せんしゅりすと	自分のチームの各選手の戦績・データが見られる。
めんばーりすと	自分の使える選手（メンバー）全員のデータが見られる。
せんしゅいれかえ	自分のチームの選手と残っているメンバーを入れ替えできる。
ひっさつりすと	自分のチームの選手の持っている必殺シュートがわかる。
ひっさつせってい	必殺シュートの出しかたを設定する。
あいてちーむすてーたす	相手チームの選手のステイタスが見られる。
あいてちーむへんこう	相手チームを選択する画面にもどる。
せーぶする	データをセーブする。

1 ステイタスの見方とレベルアップ

このゲームに出てくる選手はすべて、10項目に分かれた能力値（ステイタス）が与えられている。このステイタスによって、その選手のシュート力や体力、防御力が決まるのだ。どの数値がどんな意味を持つのか大公開するぞ。



▲「すてーたす」を選ぶと、選手リストが出る。選手を選ぶと…。



▲個人のステイタスが表示される。ふむふむ、な〜るほど！

ステイタス名	働き
ぼーるぱわー	シュートした時の球威。アタックパワー（攻撃力）の基本になる値。
ぼーるすぴーど	シュートした時の球速を決める値。速いほど相手にキャッチされにくい。
しゅーと	必殺シュートを持てる本数を決める値。
へんかきゅう	シュートした時に✚字キーでコントロールできる量を決める値。
すばやさ	移動スピードを決める値。ダッシュシュートでは、攻撃力に加算される。
ばね	ジャンプの初速を決める値。ジャンプシュートでは、攻撃力に加算される。
きゃっち	キャッチ可能時間を決める値。大きいほどキャッチしやすい。
よけ	よけの可能な時間を決める値。大きいほどよけやすい。
うたれづよさ	相手のシュートの攻撃力を減らす値。大きいほど受けるダメージが減る。
たいりょく	各選手が持っているヒットポイント。なくなると天国行きだ。

●レベルアップのわりふり

勝ち抜きモードで活躍した選手は、その活躍度合いに応じて個別にポイントがたまり、一定のポイントがたまるとレベルアップする。レベルが上がると、その選手の各ステイタスの値が増える。「すてーたすわりふり」画面で、どの能力を増やすか割りあいを決めておくこともできる。1レベル上がるごとに全部で20ポイントのステイタスが上がるので、10%ずつまんべんなく割りふると、1項目につき2ずつ上がることになる。しかし、1つの能力だけに100%割りふれば、その能力だけ20上げることもできる。全体としてバランスよく成長させるか、長所・短所のハッキリした選手に育てるか、それはキミしだいだね。



▲ポジションによっては、そんなに必要としない能力もあるし、絶対に必要になってくる能力もある。そこを見極めてポジションを早いうちに決めて育てると、無駄がなくていい。アイテムを買って能力値を補うのとうまく組合わせよう。

2 基本作戦



基本作戦は、ゲーム中に操作していない選手の、相手のシュートに対する動きを決めるもの。これは、よっぽどキャッチ力（ステイタスの「きゃっち」）がない限り、キャッチは避けるべし。「すばやさ」の数値が高いなら逃げる、「よけ」が高いならよける、「たいりょく」があるならブロックだ。

3 フォーメーション

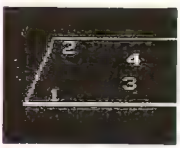


「ふぉーめーしょん」では、10とおりのフォーメーションを設定できる。設定したフォーメーションは、試合前のポジション決めの画面で、✚字キーの左右で選択できる。あらかじめ入っているフォーメーションを自分流に調節して、対戦ステージに応じたベストフォーメーションで試合にのぞもう。

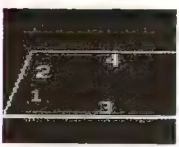
各フォーメーションガイド



最も基本的なフォーメーション。前衛（3、4番）に守備型、後衛（1、2番）に攻撃型を配置するといいだろう。



後衛が横に広がったタイプ。貫通系のシュートに強く、1、2番同時に走らせて、移動攻撃しやすい。



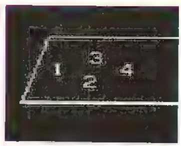
前衛が左右に広がったタイプ。上と同じ事だが、左右に広がっていると、相手のパスによる揺さぶりに弱い欠点がある。



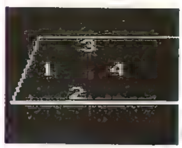
縦型フォーメーション。3、4番が守備の壁になり、1、2番は攻撃に専念できる。ただし、貫通系のシュートに弱い。



上と同じタイプで少し左右に広がっている。縦型タイプは後衛のダッシュが長く取れるので、パワフルな攻撃がしやすい。



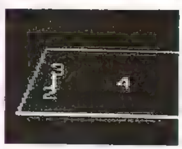
ダイヤモンド型フォーメーション。相手のパスによる揺さぶりに強い。小さくまとまっているのも、揺さぶりに効果的。



上のタイプが少し広がったもの。揺さぶりに強く、しかも貫通系のシュートにも耐えられるタイプ。結構使える。



縦型・攻撃タイプ。貫通系に弱い。防御の壁も1人では心細い。しかし攻撃力は十分。



縦型・徹底攻撃タイプ。4番がキャッチャーとポストマンを兼ねる。長いダッシュで移動攻撃ができる。貫通系に弱い。

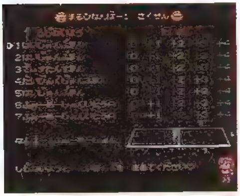


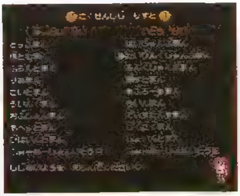
上のタイプが左右に広がった。貫通系には強くなったが、パスで揺さぶられるとモロそうだ。攻撃あるのみである。

4 ㊙作戦を入力しよう!



◀まず作戦ナンバーを選ぶ。すでに入力されている作戦を使うなら、どんな動きをするのかチェックしておく必要があるぞ。





▲作戦ナンバーを選んだら、全選手ひとりひとりの動きを決めていこう。タイミングの+1、+2で時間差がつけられる。+1は、コマンド入力終了時から約0.5秒遅れて動き始めるという意味だ。

✚字キーとX、A、Lの組合わせで内野の選手に一斉に合体・移動の指示が出せるのが㊙作戦。複数の選手を時間差をつけながらジャンプさせ、おとりシュートするようなテクニックも可能だ。88、93ページでも解説してるよ。

●㊙作戦コマンド

㊙作戦No.	コマンド
まるひさくせん1	上+X+A
まるひさくせん2	下+X+A
まるひさくせん3	右+X+A
まるひさくせん4	左+X+A
まるひさくせん5	L+X+A
まるひさくせん6	L+上+X+A
まるひさくせん7	L+下+X+A
まるひさくせん8	L+右+X+A
まるひさくせん9	L+左+X+A

●ポジション名と働き

名前	行動
トップマン	操作中のキャラの上に乗る。
ボトムマン	操作中のキャラをかつぎあげる。
フロントマン	操作中のキャラの前に合体する。
リアマン	操作中のキャラのうしろに合体する。
サイドマン	操作中のキャラの横に合体する。
ウイングマン	操作中のキャラから2人分離れた横の位置につく。
オプションマン	操作中のキャラから2人分離れて、操作キャラの動きについていく。
アヘッドマン	操作中のキャラから2人分離れた前の位置につく。
ビハインドマン	操作中のキャラから2人分離れたうしろの位置につく。
ハイジャンプマン	ダッシュして敵コートにハイジャンプする。
ダイビングジャンプマン	ダッシュして敵コートにダイビングジャンプする。
ロングジャンプマン	ダッシュして敵コートにロングジャンプする。
ポストマン	センターライン際で味方方向に向く。内野パスの中心になる。
アプローチマン	操作中のキャラに近寄ってから、敵コートにダッシュジャンプする。
ラインマン	ウイングマンの位置を通って、敵コートにダッシュジャンプする。
ディスタンスマン	操作中のキャラから離れるように、コートを斜めに横切ってダッシュ。
ジグザグマン	コートをジグザグにダッシュ。
ジョイントマン	移動キャラと操作中のキャラの中間点に位置するように動く。
フォーメーション移動A	決められたフォーメーション位置につく。
フォーメーション移動B	決められたフォーメーション位置につく。

5 参加人数の変更

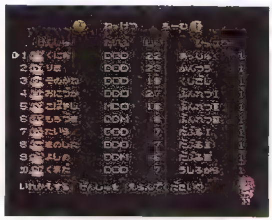
マルチタップを使えば4人まで遊べるこのゲーム。最初にでてくる「モードの選択」画面でも参加人数を選べたけれど、この作戦タイムでも、参加人数を変更することができるんだ。途中参加も大丈夫ってわけだね。勝ち抜きモードでは、協力してコンピュータを相手にし、対戦モードでは、対コンピュータでも、お互いに戦うのでもOK。4人ダブルスなんてこともできるぞ。



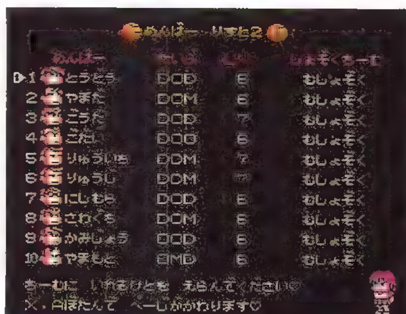
6 選手のいれかえ

プレイヤーが自分のチームの選手として使えるのは、メンバーだけ。メンバーには、最初に設定されているくにおや藤堂たち20人と、それ以外に10人の空きわくが用意されている。選手募集や選手作成などのアイテムを使って新しい選手や他チームの選手をメンバー登録すれば、その選手もキミのチームに入れることができる。「選手入れ替え」で入れ替える選手を選び、誰と入れ替えるかを決めればOKだ！

選手作成や選手募集でメンバー登録した新しい10人で全くキミだけのオリジナルチームを作ることもできる。これについては、105ページのオリジナルチーム作成とレベルアップを読んでね。



◀レベルの低いキャラを育てるなら、強いチームの選手と入れ替えて育ててやるのがいいだろう。



◀入れ替えられるのは、無所属の選手だけだ。



7 設定変更モードについて

設定変更モードでは、20項目について設定の変更ができる。そのうち16項目は、ステージに関係なく設定できる項目で、残りの４項目がステージの仕かけを設定する項目だ。ステージに関係ない項目は、ゲームの難易度や、ゲーム性（テクニック勝負にするか、ハデな叩き合いにするか等）、ゲームバランスに関係している。





例えば、「ひだりちーむ」「みぎちーむ」を調整して敵チームとのバランスをとり、練習ゲームにしたりもできる。「こうげきばらんす」を上げれば、ハデなシュート合戦になるし、「しゅびばらんす」を上げれば、シブいテクニカルゲームになるぞ。



設定項目	内容
ひだりちーむ	左側のチーム全員の全ステイタスを一律に変化させる。ちょつよは＋60。
みぎちーむ	右側のチーム全員の全ステイタスを一律に変化させる。ちょよわは－60。
ぼーるすぴーど	試合中のボールスピードを一律に変化させる。
いどうすぴーど	試合中の選手の移動スピードを一律に変化させる。
ひっさつしゅーと	敵の必殺シュートのでる確率を変化させる。
こうげきばらんす	敵・味方全員のボールパワーを変化させる。
しゅびばらんす	敵・味方全員のキャッチ力を変化させる。
ぼうぎょばらんす	敵・味方全員のうたれづよさを変化させる。
ぼーるのすたーと	最初にボールがある位置を決める。
みかたのあたり	味方同士のボールの当たり判定を設定する。
じゅうりょく	重力の強弱を決める。
すべり	コートのすべりぐあいを決める。
さかみちのかそく	傾いた時のすべりぐあいを決める。
ひとなげだめーじ	人を投げてぶつけた時のダメージを設定する。
BGM／SE	音楽と効果音を使うかどうかを決める。
さうんど	音をステレオで聞くかモノラルで聞くか決める。

必殺シュート全公開

この『ドッジボールだよ♡全員集合！』の最大のポイント、それは必殺シュートだといっても間違いないだろう。基本になるものだけでも50種類！　しかもシュートを合成してキミだけのオリジナルシュートも作れるのだ！　ここでは、まず基本の50本をガイドする。合成は80ページを読もう！

1 必殺シュートはショップで買って装備しよう！

くにおたちメンバーは、全員１つずつしか必殺シュートを持っていない。もっと必殺シュートを増やしたい時は、ショップで買おう。持てる数に限りがあるけど、レベルが上がれば10種類まで持てるようになる。買った必殺シュートは、「アイテム使う」のモードで誰に使わせるか選び、次に「必殺シュートの設定」で、出す方法を決めておこう。



◀シュートは50種類。高価なものは、それなりに効果的だが、まずは数をそろえた方が…。



▶装備させるのを忘れると、宝の持ちぐされ。外野選手にも装備させてやろう。

2 必殺シュートの出しかたを設定しよう！



最初から持っている必殺シュートは、ダッシュして３歩めでシュートすると出るように設定されている。このシュートも含めて、全ての必殺シュートはダッシュの代わりにロングジャンプ、ハイジャンプ、ダイビングジャンプにすることもできる。また歩数も選べる。ジャンプでシュートを出すタイミング設定については、58ページを読んでね。シュートによっては、出し方を工夫したほうがいいものもある。それについては66ページを参考にしてくれ。

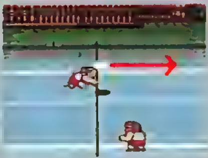


▲誰のシュートを設定するか、キャラを選ぼう。



▲設定は、動作とタイミングで決めるのだ。

なっつしゅーと



ご存じくにおの得意技。ボールがナッツの様に変形してうなりを上げて襲いかかるのだ。

●定価200円

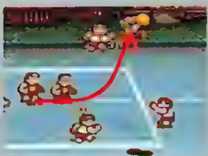
すくりゅーしゅーと



蛇行しながらまっすぐ進んでいくシュートだ。球道が定まらないので取りにくいのだ。

●定価200円

あっぱーしゅーと



ボールが下からえぐり上げるようにとんで行く、まさにアッパーカットのようなシュート。

●定価200円

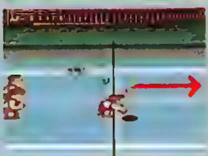
すねーくⅠしゅーと



へびのように左右に大きく蛇行しながら向かって行く。コートのどこにいてもターゲットになる。

●定価200円

あっしゅくしゅーと



ボールに強烈な圧力がかかったように小さくつぶれるのだ。こつぶでもパワー、迫力満点だ。

●定価200円

すねーくⅡしゅーと



球筋が最初の小さな蛇行からだんだん大きく変化していく。後方で油断していると狙われるぞ／

●定価200円

かそくしゅーと



ボールが手をはなれた時の初速は遅いが、どんどん加速していくシュート。コート後方から撃て／

●定価200円

ぴすとんしゅーと



前後に一進一退を繰り返し、まるでピストンの様に向かってくる。キャッチのタイミングが難しい。

●定価200円

ぷよぷよしゅーと



スピードはないが、空気が抜けたようにボールが変形しながら向かって行く。キャッチしにくいのだ。

●定価200円

うずまきしゅーと



大海のうず潮の様に大きく円を描きながら広がっていく。当たればコートの外に飛ばされるぞ／

●定価200円

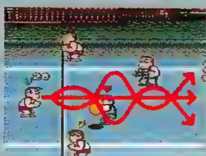
ぶんれつⅠしゅーと



投げた瞬間ボールが前後に３つに分裂。また1つに戻り、再度３つに変化する。本物を見分けろ！

●定価240円

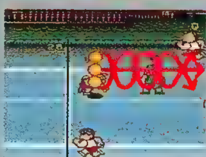
ぶんれつⅡしゅーと



ボールが横に３つ、１つ、３つと分裂変化する。うつぶせかジャンプで避けるのが得策。

●定価240円

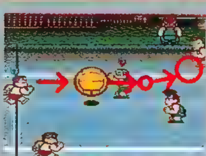
ぶんれつⅢしゅーと



ボールが縦方向３つに分裂。しかもそれぞれが互いにクロスしながら進む。まるで生き物なのだ。

●定価240円

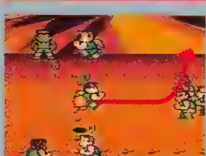
へんそくしゅーと



ボールが大きくなったり小さくなったりしながら、しかも少しずつ浮き上がっていくのだ。

●定価240円

ちうちうしゅーと



蚊のように近づき、敵に当たった瞬間、突如パワーアップ。８回に分けて体力を吸うのだ。

●定価240円

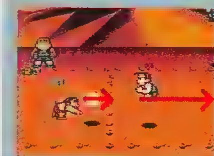
よっぱらいしゅーと



まるでよっぱらいの千鳥足の様によたよたする球道。キャッチ側はまったく予測できない。

●定価240円

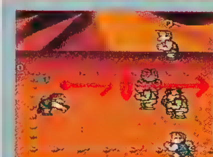
じかんさしゅーと



バレーの一人時間差攻撃の様に投げたボールが空中で一旦止まり、突如急激にスピードアップ！

●定価240円

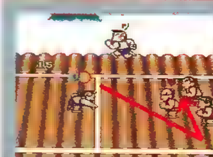
ばくふうしゅーと



ボールが縦につぶれ、変化したボールの重心と遠心力で敵を跳ね飛ばす強力シュートなのだ。

●定価240円

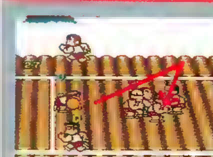
かっくんⅠしゅーと



ボールが直進していたかと思うと突然左に向け鋭角に曲がる防御不可能なシュートなのだ。

●定価240円

かっくんⅡしゅーと



直進するボールが急激に右方向へ鋭角に切れ込むシュート。曲がる前にキャッチせよ！

●定価240円

いなずましゅーと



ボールが鋭くジグザグに上昇して突然イナズマの様に頭に向って落ちて来る必殺ワザだ。

●定価280円

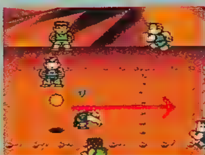
ぜっとしゅーと



シュートがアルファベットのZの様な球道を描く必殺技だ。スピードも速く、変化も鋭いのだ。

●定価280円

ほえほえしゅーと



見た目はなんの変哲もなさそうな超スローボールシュート。実はボールがとてつもなく重いのだ。

●定価280円

だぶるIしゅーと



ボールが進行方向2つに並んで分裂するシュートだ。見極めとキャッチタイミングが難しい。

●定価280円

ぶうめらんしゅーと



ブーメランの様に遠くに投げたシュートが回転しながら戻って来る。後ろに気をつけるべし/

●定価280円

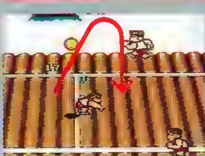
だぶるIIしゅーと



縦に2分裂したボールが交互にクロスしながら向かうシュート。一つに重なった時にキャッチせよ。

●定価280円

もずおとししゅーと



高く投げ上げたボールが、突然獲物を狙うごとく、頭上めがけ落下してくる必殺シュートなのだ。

●定価280円

だぶるIIIしゅーと



2つに分裂したシュートがそれぞれ小さな渦をまきながらしかも交差していく必殺魔球なのだ。

●定価280円

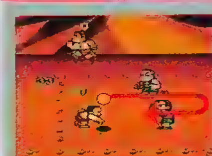
おぶおぶしゅーと



まるでチェンジアップのように遅いシュート。しかしつぶれたボールにすごい回転がついている。

●定価280円

うしろからしゅーと



敵キャラを通りすぎたボールが突如Uターンして背中を襲う。敵の油断につけ込む必殺ワザ。

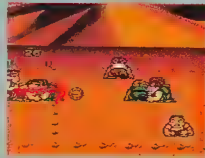
●定価280円

かんつうしゅーと



ボールの球道は直進だが敵を貫通する程の威力。敵キャラをまとめてぶっ飛ばせるのだ。
●定価280円

きゅういんしゅーと



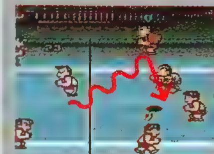
コート上で停止したボールに全キャラが吸い寄せられる。はずすと味方がダメージを受ける大ワザ。
●定価320円

まっはしゅーと



一見ただのストレートボールだが敵キャラに当たった瞬間、上にホップする破壊力抜群のシュート。
●定価320円

ゆうわくしゅーと



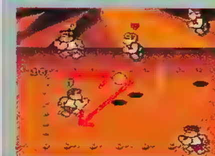
ふわふわと敵コートの上に漂うように飛び、急にターゲットに向けて加速するシュートだ。
●定価320円

わーぷIしゅーと



投げたボールが途中で消え、突然目の前で現れる。軌道をワープするシュートなのだ。
●定価320円

うえるかむしゅーと



ヒットした敵キャラが自コートに飛ばされて来る。当らないとシュートが自分の所へ戻ってくる。
●定価320円

わーぷIIしゅーと



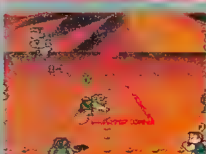
シュートした瞬間からボールがまったく見えない。突然キャラの目の前に現れる必殺ワザなのだ。
●定価320円

きょだいなしゅーと



敵のコート上で巨大に変化したボールが敵キャラの頭上めがけ、まっさかさまに落ちてくるのだ。
●定価320円

くしざししゅーと



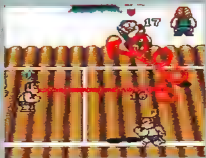
一見なんの変哲のない直進ボール。ヒットしたボールがキャラをくしざし状態にしてはね上げる。
●定価320円

もろはのしゅーと



破壊力抜群のシュートだが敵を倒した後、シュートが自分へ戻ってくる危険な必殺ワザなのだ。
●定価320円

るーぷIしゅーと



ボールが敵キャラをヒットした後、キャラごと何度もループして自コートまで運ぶ残酷ワザなのだ。
●定価360円

えんりんIIしゅーと



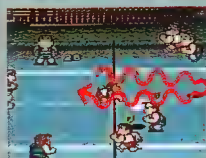
シュートしたボールが横に小さな円を描く。球筋上の敵キャラがボンボン飛ばされる。
●定価360円

るーぷIIしゅーと



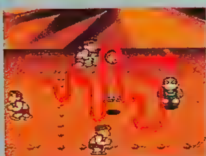
ヒットした敵キャラをコート上で大きくぶん回してしまう、泣く子もだまる超ウルトラ荒技。
●定価360円

りたーんしゅーと



揺れながら敵キャラに向かうシュート。敵にヒットするとそのボールがシューターの手元に戻るのだ。
●定価360円

らんだむしゅーと



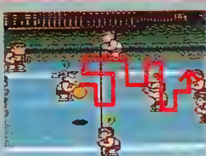
開けてびっくり玉手箱。投げてみないとボールの動きがわからないお楽しみシュートなのだ。
●定価360円

すたーしゅーと



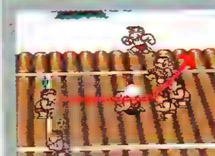
ボールが星のように輝きながらまっすぐに敵をめがけ、最後に鋭角に切れ込む強力シュート。
●定価360円

あみだくじしゅーと



ボールがあみだくじの様に、不規則な動きをする。どこにいくのかその時しだいなのだ。
●定価360円

ぜんいんしゅーと



ターゲットのキャラどころかコートの敵を全てはねとばしてしまう超強力シュートなのだ。
●定価360円

えんりんIしゅーと



ボールが横に大きな円を描き全敵キャラをはね飛ばす。敵コートをきれいに掃除してくれるのだ。
●定価360円

やまだのしゅーと



ボールの回転が全キャラを浮かしてしまう程の威力。キャッチすると全選手が一カ所で大激突する。
●定価360円

必勝！アイテムカタログ

試合に勝った賞金で、ショップのアイテムを買うことが出来るぞ！　その数なんと50種類。ゲームを攻略するためには、アイテムでどうキャラをパワーアップするかが大きなポイント。各選手のデータや特徴、また自分のひいきキャラに合わせて、どんどん増やせ！

アイテムを使ってパワーアップすべし！

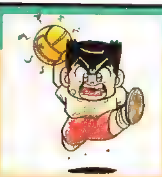
試合に勝って賞金を得たら、まずはショップモードを選ぼう！　アイテムは財布の中身とよく相談して購入すべし。購入後は買ったアイテムをアイテムリストでキャラに装備させたら無事終了。



▲賞金でアイテムを買おう。



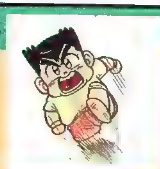
▲買ったアイテムは装備すべし。



ぼーるぱわーUP

ボールパワーが５上がる。たくさん買ってシュート威力アップだ。基本中の基本だね。

●定価30円



すばやさUP

移動スピードが上がる。ダッシュ系シュートのパワーにも影響する。数値は５アップ。

●定価30円



ぼーるすぴーどUP

シュート時の球速が５上がる。スピードがあれば敵キャラにキャッチされにくいぞ。

●定価30円



ばねUP

ジャンプの初速を決める数値が５アップ。ジャンプ系シュートのパワーに加算される。

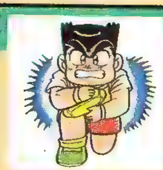
●定価30円



しゅーとUP

キャラの必殺シュートを持てる本数は、ステイタスのシュート値で決まる。５アップ。

●定価30円



きゃっちUP

キャッチ可能時間を決める数値が５ポイント高くなる。守備力アップに効果絶大。

●定価30円



へんかきゅうUP

変化球のきれが５ポイントアップするのだ。７色の変化球を操れ。

●定価30円



よけUP

よけ可能タイムを決める数値が５ポイント高くなる。ピンチ時に身を助けてくれる。

●定価30円

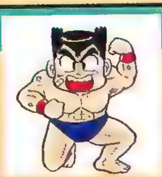
うたれづよさUP



敵シュートのアタックパワーを軽くする数値が５ポイントアップ。

●定価30円

たいりょくUP



体力数値が５ポイントアップ。体力が上がればシュートを受けても倒されにくいのだ。

●定価30円

だいなまいとあーむ



これをはめるとボールパワーが20上がるぞ。文字どおりダイナマイト並のパワーだ。

●定価120円

たーぼしょるだー



つけるとボールスピードが20アップだ。ターボ効果でボールが加速するのだ。

●定価120円

とうこんのうでわ



つけた腕がなぜか燃えるように熱くなる。必殺シュートを持てる値が20アップ。

●定価120円

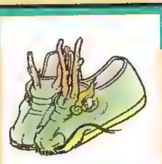
さいくろんりすと



手首にはめてシュートするとものすごい風が出る。変化球数値が20アップだ。

●定価120円

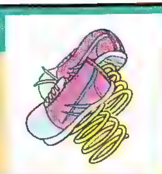
どらごんしゅーず



ちょっと気持ち悪いが、すばやさが20上がるのだ。移動・ダッシュシュートに効果。

●定価120円

すぷりんぐくつぞこ



普通の運動靴にスプリングがついている。ジャンプ能力が20アップするぞ。

●定価120円

おくとぱすぐろーぶ



見るからに気持ち悪いが、タコの様に吸引力抜群。キャッチが20上がるのだ。

●定価120円

えあろしゃつ



空気の様に軽いシャツでとても身軽になる。よけが20アップする。

●定価120円

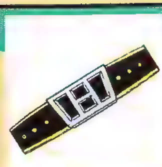
ぐらすぷろてくたー



特殊ガラスでできたプロテクターだ。うたれづよさが20あがるぞ。

●定価120円

はいぱーべると



一見なんの変哲もないベルトだが、つけると体力が20アップする。

●定価120円

あとみっくあーむ



これをはめるとシュートの威力は抜群。ボールパワーが40も上がるのだ。

●定価240円

ろけっとしょるだー



まるでロケットのような球速のシュートを生み出す。ボールスピードが40も上がる。

●定価240円

ねっけつのうでわ



　これをはめると天下無敵。必殺シュートを持つ値が40もアップするぞ。

●定価240円

はりけーんりすと



　シュートの時、すごい風が起こり、ボールを意のままに操れる。変化球が40アップだ。

●定価240円

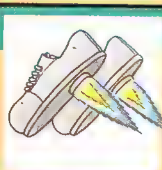
まっはしゅーず



　羽が生えてるシューズ。素早さがなんと40も上がる。ダッシュ系シュートをいかせ。

●定価240円

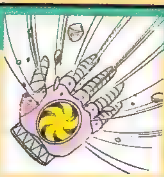
じぇっとくつぞこ



　なんと靴の底からジェットが出る。ジャンプ系シュートの強い味方。ばねが40アップ。

●定価240円

ばきゅーむぐろーぶ



　すごい吸引力でボールを引き付ける。キャッチ力が40も上がり怖いシュートはない。

●定価240円

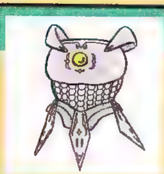
みかわしのしゃつ



　これを着るとよけが40もアップ。瞬時のうちにボールを避けている不思議なシャツだ。

●定価240円

めたるぷろてくたー



　うたれ強さがなんと40も上がる。守り中心のチームなら必須アイテム。強力だぜ。

●定価240円

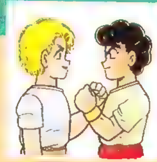
まじっくべると



　ぬわ～んと体力が40もアップするスーパー強力ベルト。鬼に金棒のアイテム決定版。

●定価240円

せんしゅいれかえ



　味方選手と同レベル以下の選手と入れ替えができる。あまりメリットはなさそうだ。

●定価300円

せんしゅさくせいI



　ステイタスの合計が100以下の選手を作成できるチケットだ。

●定価600円

せんしゅさくせいII



　ステイタスの合計が300以下の選手を作成できるチケット。高いけどがんばって買うべし。

●定価1800円

せんしゅさくせいIII



　ステイタスの合計が900以下の選手を作成できるチケットだ。お金を節約して買おう。

●定価5400円

せんしゅぼしゅうI



　ステイタス合計100以下の隠れROM選手3人を募集できる。

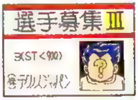
●定価600円

せんしゅぼしゅうII



　ステイタス合計300以下の隠れROM選手3人を募集できるチケット。

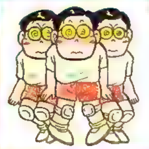
●定価1800円



せんしゅぼしゅうIII

なんとステイタス合計900以下の隠れROM選手３人を募集できるチケット。

●定価5400円



うえだのたね

レベル１の上田選手が10人も発生する。詳しい使い方は71ページを参照するべし。

●定価490円



せんしゅひきぬきI

ステイタス合計100以下の他チーム選手を指名できるチケット。

●定価600円



なぞをよぶぼーる

これを買うと謎のチーム出現カウントが２プラスされる。チームはまったくの不明だ。

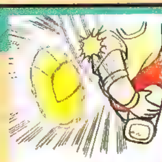
●定価3000円



せんしゅひきぬきII

ステイタス合計300以下の他チーム選手を指名できるチケット。

●定価1800円



ひっさつますたー

かなり高いが全てのシュートが必殺シュートに変わる無敵のアイテムだ。

●定価7700円



せんしゅひきぬきIII

ステイタス合計900以下の他チーム選手を指名できるチケット。

●定価5400円



UPが2ばい

割り振りステイタスアップの値が２倍。早くステイタスを上げるためのアイテムだ。

●定価3500円



せんしゅうりこみ

いらない選手を売り込む事ができるぞ。値段は選手のレベルで決まる。

●定価10円



こうかが2ばい

装備アイテムの効果が２倍になる。装備があればある程効果を発揮するぞ。

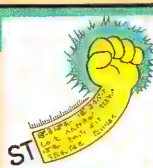
●定価3500円



しゅーとごうせい

自分の持っている必殺シュート合成が１回できる。組合せの割合も自由に選べるぞ。

●定価160円



すてーたすMAX

全てのステイタスが最大値になるアンビリーバブルのアイテム。思わずニンマリ。

●定価9980円



しゅーとこぴー

合成したシュートのみ１本まるまるコピーができる。これはお買得だ。

●定価200円



おたのしみけん

全アイテムの中で、なにが出てくるかわからない、お楽しみギャンブルチケットだ。

●定価1000円

くにおくん爆笑四コマ劇場 ―その2

イギリス編

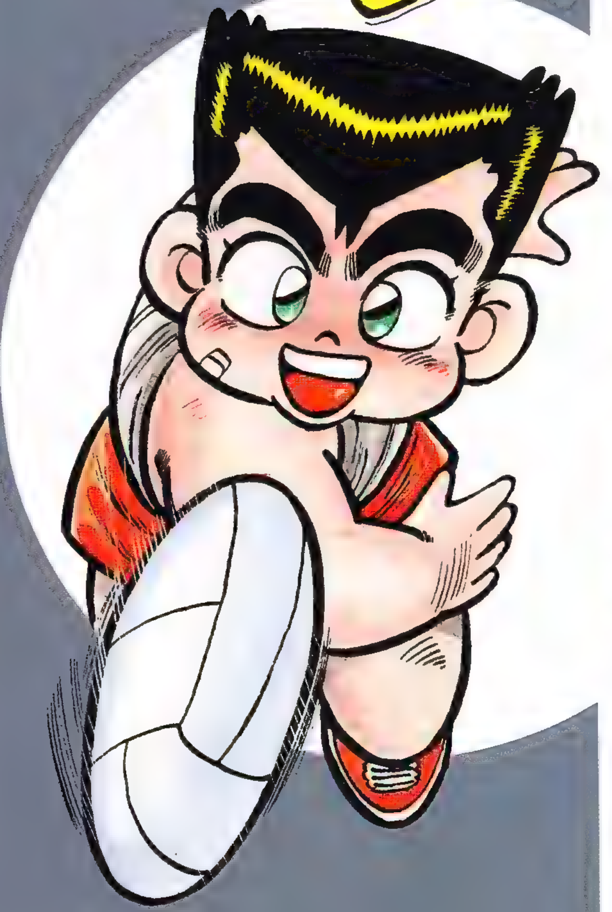


インド編



攻略編（こうりゃくへん）

くにおくんのドッジボールだよ♥全員集合（ぜんいんしゅうごう）！

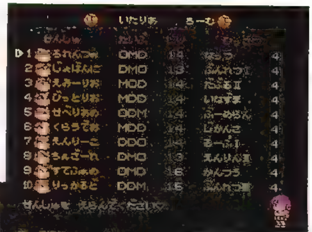


攻略編の読み方

さて、いよいよ各ステージ別に攻略していこう。ここでは「勝ち抜きモード」を中心にして攻略方法を書いていくけど、「対戦モード」でも各国の選手の特長や、ステージの仕掛けの攻略方法は参考になると思う（ただし、各ステージの仕掛けは、設定変更しないと働かないよ）。無事勝ち抜いて、感動の優勝シーンを見ようぜ！

❶選手データは15人分あるけど何故？

これから始まる各ステージ攻略で紹介している選手データには、それぞれ15人の選手データが出ている。しかし実際のゲームでは10人の選手しかいない。何故か？　実は、もともと各国の選手は15人いるのだ。しかし、ゲーム中は絶対に10人しか出てこない。残りの5人は、隠れ選手になっているんだ。しかも、どの選手が隠れ選手になるかは、最初にこのゲームを始めた時に偶然で決まってしまう。つまりキミのゲームと、友達のゲームとでは、各国の選手が違っている場合もあるんだね。



▶各国の選手は10人。15人の中から誰が出てくるかは、運次第なのだ。楽しみだね！

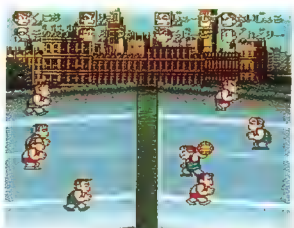


◀隠れ選手は、「選手募集」のアイテムを使った時にだけ会えるのだ。

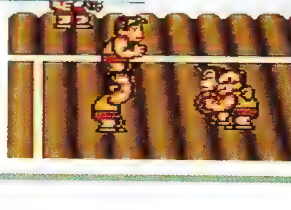
❷相手の攻撃力と守備力・作戦をチェック！

選手データは、初期レベルのほかに攻撃力・守備力・移動力を高いほうからA～Eで表示している。A～Eの評価は、それぞれのチーム内での評価だから、他のチームの選手とは比べられないよ。例えばあるチームの選手のBと他のチームの選手のBは違うって事。

敵の作戦は、必ずその作戦で攻めてくるとは限らないけど、その確率が高いものについて書いてある。相手のフォーメーションをよく見て、対策を立てるべし！



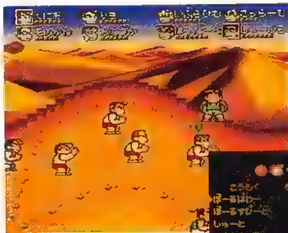
◀ないじぇる。この選手がボールを持ったら、要注意。ボールスピードが速いゾ！



▶合体作戦でくるのが、中国チームの特長。シュートは強烈だ。

③ステージの仕掛けを使いこなせ！

各ステージの仕掛けにはそれぞれ攻略のしかたがある。うまく攻めれば、ステージの仕掛けに引っ掛からず、最小限のミスで乗切ることもできる。そのための最善の方法として主に、効果的なフォーメーションと重要になるステイタスの面から解説している。フォーメーションは「作戦タイム」で設定しておけばいい。ステイタス・アップについては、アイテムを活用するのが一番手っ取り早いだろう。



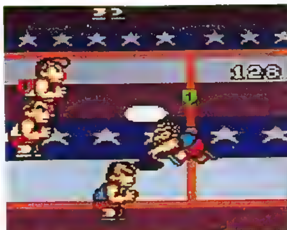
◀フォーメーションで、ステージの影響もずいぶん変わってくる。



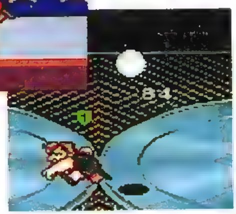
▶ステイタスアップにはアイテムが一番だ。

④対戦モードで使ってみよう！

各ステージ攻略の最後には、そのチームを使って戦う場合のアドバイスが書いてある。対戦モードでは、くにおたち以外にも、どの国のチームでも使うことができるし、もちろん同キャラ対戦も可能だ。実際に自分でいろんなチームを使ってみると、そのチームの特長がわかってくるぞ。各チームは最初から全員4つずつ必殺シュートを持っているのもうれしいね。



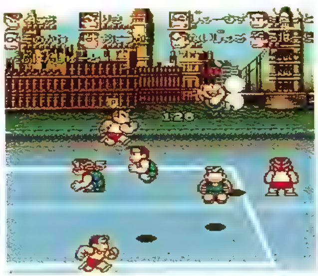
◀最強アメリカチームの中のスーパースター、ウィリアムで攻撃！　快感♡



▶ドイツチームの主力・メテルニヒ。使いごたえのある選手だ。

⑤ワンポイントアドバイスでレベルアップ！

各ステージ攻略法の間には、ワンポイントアドバイスのコーナーがあるぞ。ここには、アイテムのうまい使い方やシュートの効果的な出しかた、必殺シュートの合成、オリジナルチームの作り方など、得する情報がいっぱい！　これを完全に覚えれば、スーパープレイもらくらく。キミはドッジ・マスターだ。

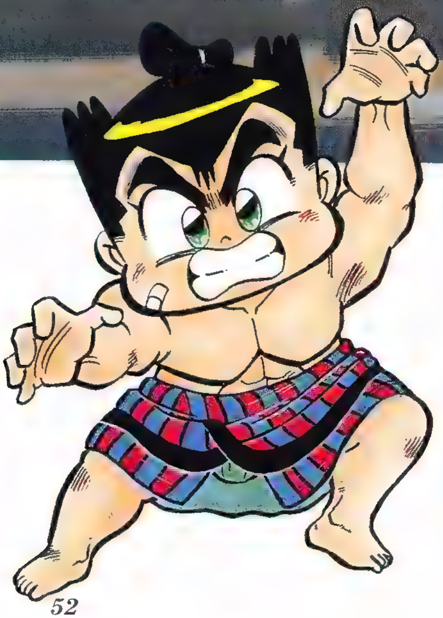


▶必殺シュートを合成！　同じものは2度と作れないのダ！

日本
JAPAN

やっぱり強い、オールジャパン！
熱血チームとは別のチームだ





世界に冠たる経済大国！

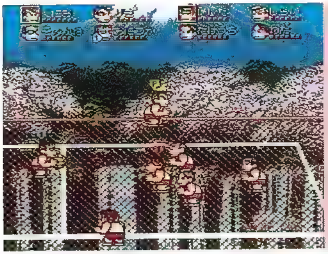
正式国名：日本国
首都：東京

日本は、なんといってもスーパードッジ発祥の地である。世界中で日本ほどドッジボールの盛んな国はないだろう。捕る・走る・投げると3拍子揃ったスポーツだから面白いのも当然。日本の弱点といえば、なんといっても土地問題。ドッジをやる場所もあまりないのだ。日本チームが空中ネットで試合してるのもそのせいかも。なんとかしてくれい！

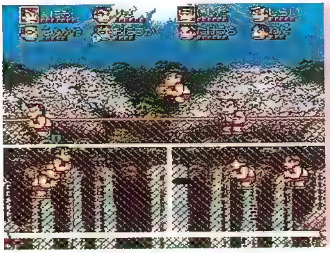
チームデータ

日本チームは、攻守ともにバランスがとれ、レベルも標準。あまりレベルアップしないうちに挑戦すると痛い目に会うだろう。外野からの攻撃力もあり、内野の守備力も高い。とりたててパターン的な攻撃は持っていないが、それだけに組みにくい相手である。ステージの仕掛けをうまく利用する作戦がいいだろう。





9タイプいずれも、横幅を押さえて、ダッシュのきく縦型のフォーメーションだ。



ジャンプで切り込んでくるのも、多い戦法。キャッチしてタコなぐりだ！

日本チームの傾向と対策

日本チームは、レベル的にいうとアイスランドのあと、中国あたりと同じ頃にやるといいだろう。フォーメーションを9つも持っていて、いずれも日本ステージにふさわしいから、そうポカは期待できない。しらいのスピードボールには注意。外野に入る選手にボールパワーのある選手が多いので、外野からの攻撃が多い。かき回されないようにコンパクトなフォーメーションにしておくことが大事だ。同レベルの中国と比べても、選手間の力のバラツキが少なく、平均的で穴がないのでツライ。コツコツとダメージを与えていくことが大切になるだろう。

選手名 / 項目	いしだ	しらい	たけうち	わだ	さわだ	なかざわ	ゆきた	ほさか	ほしや	なかむら	えびぬま	おかだ	いがらし	さとう	さいとう
初期レベル	16	16	15	15	15	17	17	15	14	14	14	13	14	13	16
攻撃力	B	A	B	C	A	C	C	A	D	C	B	E	A	C	D
守備力	C	A	D	D	E	C	E	E	A	D	B	C	B	D	E
移動	D	D	B	B	B	A	A	A	E	D	E	D	E	E	A

日本ステージの仕掛けはこう戦え！

富士山を背景に、満開の桜と、白糸の滝が見える、ジャパネスクそのもの。風が吹くと桜の花びらが舞い散るのもオツ。仕掛けは、ネット状のコートが左右にクルッと1回転するのと、下から風が吹いて選手が吹上げられる、の2つ。

1 回転ネット・コートはジャンプ厳禁！

コートは、左右のバランスがくずれると傾き始め、さらにバランスがくずれると、くるっと1回転する。ジャンプすると、その反動で回転しやすくなるので、ジャンプシュートなどすると、シュートが当たる前に全員投げ出されるということになりかねない。ここでは、ダッシュシュートがおすすめだ。「すばやさ」のステイタスを上げよう。



▶敵がボールを持ってる時に、ワザと回転させるという手もある…。

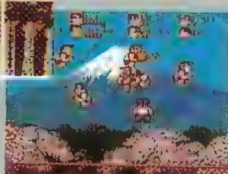


◀フォーメーションは、回転しにくい幅のせまいタイプを選ぼう。

2 吹上げられたら、めちゃぶつけ！



◀風が吹いてきたぞお。ボールを持って、敵のそばまでダッシュだ。



▶何度でも、ヒットするべし！　相手のレベルは高いのだ。

風に吹上げられている間は、めちゃぶつけ状態になっている。気付いていたかな？　だからこの間は、敵・味方のコートが分かれていない。すばやく敵のそばまで移動して、シュート→キャッチ→シュートを繰り返そう（ちょっとズルイけど）。勝負に情けは禁物なのだ！　ということで、やはり「すばやさ」のステイタスをあげておくべし。

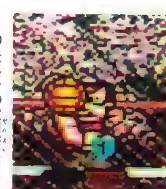
日本チームで戦うとすれば



◀たけうちは、スピードボール命なので前衛。

戦力的にバラツキが少ないので、戦いやすいとも言えるが、強力なキーになる選手がいないので作戦がたてにくい。さわだを壁に、しらい・ほさかのツートップ作戦がねらい目か。

▶ゆきたも、前衛むき。打たれ強い



イギリス
ENGLAND

7つの海を支配した大英帝国
歴史と伝統の国である





近代スポーツ発祥の地・イギリス

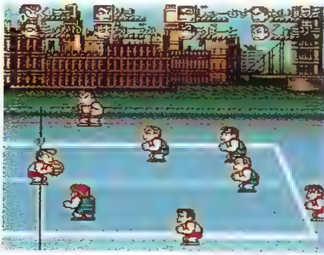
正式国名：グレートブリテンおよび北アイルランド連合王国　首都：ロンドン

イギリスといえば、紳士の国である。スポーツも盛んだが、いずれも紳士的なマナーとルールを重んじるスポーツ（ゴルフとかラグビー）である。伝統も大切にされている。首都ロンドンには、ゲーム中にもでてくるハネ橋〈ロンドンブリッジ〉があり、古くからの観光名所になっている。霧もシャーロックホームズ以来の名物だ。すべてに伝統があるのである。

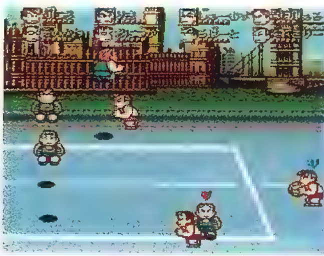
チームデータ

歴史と伝統の重さのせいか、基本を重視し、変則的な動きをしないのが、最大の特徴。しかも紳士の国らしく、マナーが非常にいい。1ミリでもラインの向こう側にあるボールは、決して拾いに来ないおくゆかしさ（ときどき取りにくるけど）。また、レベルも一番低いので、練習台にはピッタリだね。





こういう基本的フォーメーションだと、あまり揺さぶりも効かない。



跳ね出したら、シュートが決まりにくい。外野から接近してのシュートがいい。

イギリスチームの傾向と対策

ごくオーソドックスなチームであるイギリスは、フォーメーションもごくノーマル。前衛・後衛に分かれ、前後に重ならないタイプである。たまにひし型フォーメーションをとってくることもある。攻撃面では、後方からパワーのあるシュートを出すジェームスと、前からスピードのあるシュートを出すナイジェルの2人に注意。全体的にピョンピョンとジャンプを繰り返し、そのためにこちらのシュートが大きく外れる事が多い。インターセプトされることはめったにない。逆に、相手のパス回しはインターセプトしやすい。ジャンプ、ダイビングからのシュートが効果的だ。

選手名 ＼ 項目	じぇーむず	すこっと	ないじぇる	じょーじ	ぐれごりー	じゃっく	れいもんど	ぶらいあん	ちゃーるず	ごーどん	あーのるど	りちゃーど	ろばーと	はわーど	ぎるばーと
初期レベル	8	8	8	8	8	7	8	8	8	7	7	7	8	8	8
攻撃力	A	D	A	E	C	B	B	C	B	C	B	C	D	D	B
守備力	C	D	D	E	A	E	A	A	E	B	E	E	C	D	A
移動	A	A	D	B	C	E	D	C	E	E	E	B	C	A	C

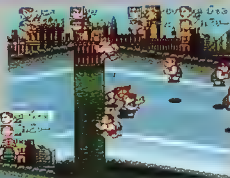
イギリスステージの仕掛けはこう戦え！

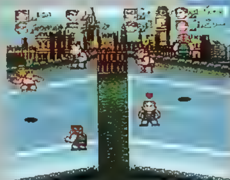
イギリスステージには、ハネ橋が上下に開閉して、選手を深きテムズ河に払い落とす仕掛けと、ロンドン名物の霧で一寸先のコートも見えなくさせる仕掛けの2つがセットされている。どちらの仕掛けも十分にいやらしいのだ。

1 とにかく橋から落ちるな、である。

ぼろぼろと橋から落ちていたんでは、勝てる相手にも勝てない。橋が上に開く分には、たもとにずり下がるだけだからまだなんとかなるが、下に開いた時には、操作していないキャラが落ちないように工夫しなくてはならない。そこでステージ攻略法として、コートの後方に集まるフォーメーションで戦う、ということを第一に挙げよう。

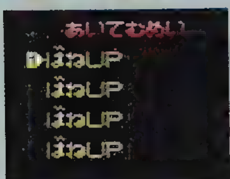
▶飛び渡って攻撃したが最後、河に落ちるのは運命だ。





◀橋の開閉の角度は、設定画面で調節できる。これは上2。

2 ジャンプ力で橋の開閉にうち勝て！



◀ジャンプ力を補うアイテムで、アタックパワーをあげてやろう。



▶この霧でダッシュシュートするのは、自殺行為だね。

橋から落ちないで頑張っているだけでは、試合に勝てない。我慢大会じゃないんだから。そこで、橋が開いても相手を狙えるジャンプシュートの多用が攻撃のかなめになる。霧がでるとコートが見えなくなるので、やたらなダッシュも禁物である。その場でジャンプ！　つまり攻略の第二ポイントは、ジャンプ力の補強である。

イギリスチームで戦うとすれば



◀ジェームス。一番使えるヤツ。打たれ弱い。

外国チームの中では一番レベルが低いのでツライが、育てがいがあるともいえる。メンバーの動きは基本に忠実なので、プレイして頭に来るようなことはないだろう。

▶グレゴリーは、ジャンプシュートで勝負。



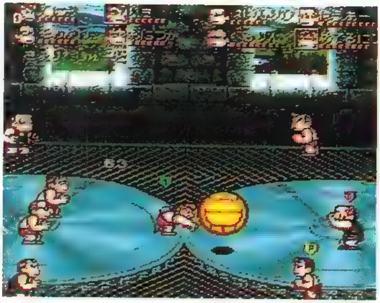
ワンポイントアドバイス 1

必殺シュートのタイミング

必殺シュートを使いこなせるようになるのは、このゲームで勝利をつかむ最低条件だ。そのためには、必殺シュートのタイミングを、体で覚えてしまうこと。キミのやりやすいタイミングに設定できるんだから。

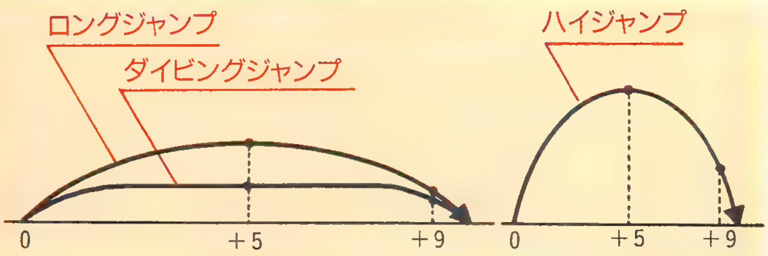
1 「必殺設定」でタイミングを決めろ！

最初の設定では、ダッシュして3歩目にシュートすると必殺シュートが出るようになっている。この設定を、それぞれの選手のポジションや動きによって変更させないと、必殺シュートも宝の持ちぐされになってしまう。前衛ならダッシュ1～2歩目かダイビングジャンプで出せるように、後衛ならロングジャンプやハイジャンプで、外野の場合はダッシュして1～2歩で出せると使いやすいだろう。



2 ジャンプ時のタイミングは歩数じゃない！

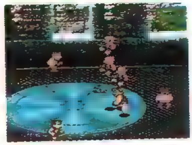
必殺設定でDジャンプやHジャンプ、Lジャンプにした時のタイミング設定の＋1、＋2はジャンプの軌道と関係している。つまり下の図のように、ジャンプした山なりの軌道の頂点が、＋5のタイミングなのだ。最初は＋6とか＋7ぐらいに設定しておくと、出しやすい感じになる。うまくなるといろいろタイミングを変えて、着地ギリギリで出すなんてこともできるようになるだろう。



必殺シュートおすすめ設定表

この設定を入力して使いこなそう！

1 それぞれの必殺シュートの特長を殺すべからず



必殺シュートの特長は、大きく分けると「貫通系」「スピード系」「その他」に分かれる。貫通系をジャンプして使うと１人しかヒットできなくなってムダだし、スピード系はジャンプした方が効果的。これらを考えて作ったのが下の表だ。

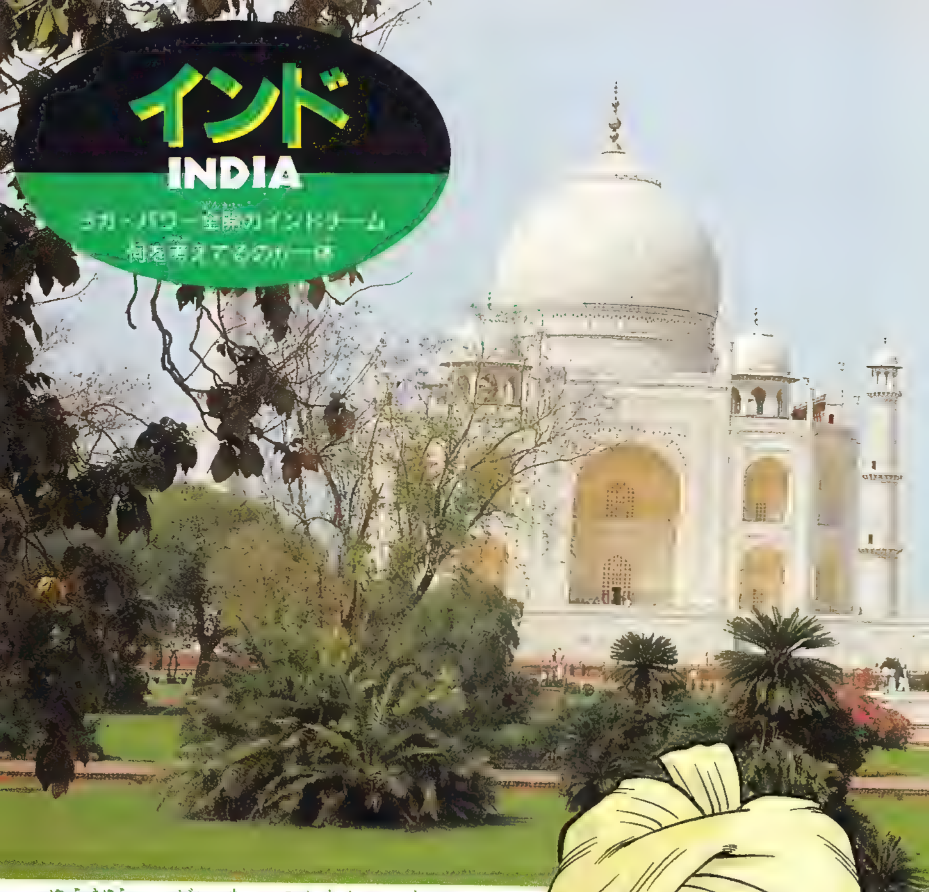
シュート名	H	L	D	ダ
なっつしゅーと	◎	☆	☆	○
あっぱーしゅーと	△	△	○	◎
あっしゅくしゅーと	◎	○	○	○
かそくしゅーと	△	△	△	◎
ぶよぶよしゅーと	○	◎	○	○
すくりゅーしゅーと	○	◎	○	○
すねーくＩしゅーと	×	×	△	◎
すねーくIIしゅーと	×	×	△	◎
ぴすとんしゅーと	○	◎	○	○
うずまきしゅーと	×	×	×	◎
ぶんれつＩしゅーと	○	◎	○	○
ぶんれつIIしゅーと	○	◎	○	○
ぶんれつIIIしゅーと	○	◎	○	○
へんそくしゅーと	○	○	◎	○
ちうちうしゅーと	○	○	◎	○
よっぱらいしゅーと	△	△	◎	○
じかんさしゅーと	○	◎	○	○
ばくふうしゅーと	○	○	◎	○
かっくんＩしゅーと	×	×	×	◎
かっくんIIしゅーと	×	×	×	◎
いなずましゅーと	◎	△	△	○
ほえほえしゅーと	○	◎	○	○
ぶーめらんしゅーと	×	×	△	◎
もずおとししゅーと	◎	△	△	○
おぶおぶしゅーと	×	△	◎	○

シュート名	H	L	D	ダ
ぜっとしゅーと	×	×	◎	○
だぶるＩしゅーと	◎	☆	☆	○
だぶるIIしゅーと	◎	☆	☆	○
だぶるIIIしゅーと	◎	☆	☆	○
うしろからしゅーと	×	×	◎	○
かんつうしゅーと	×	×	×	◎
まっはしゅーと	○	○	◎	○
わーぷＩしゅーと	○	☆	☆	◎
わーぷIIしゅーと	○	☆	☆	◎
くしざししゅーと	×	×	×	◎
きゅういんしゅーと	○	◎	○	○
ゆうわくしゅーと	△	△	◎	○
うえるかむしゅーと	△	△	△	◎
きょだいなしゅーと	◎	○	○	○
もろはのしゅーと	◎	○	○	○
るーぷＩしゅーと	×	×	×	◎
るーぷIIしゅーと	×	×	×	◎
らんだむしゅーと	○	◎	○	○
あみだくじしゅーと	×	×	×	◎
えんりんＩしゅーと	×	×	×	◎
えんりんIIしゅーと	×	×	×	◎
りたーんしゅーと	△	△	△	◎
すたーしゅーと	×	×	×	◎
ぜんいんしゅーと	○	○	◎	○
やまだのしゅーと	◎	○	○	○

Ｈ＝ハイジャンプ、Ｌ＝ロングジャンプ、Ｄ＝ダイビングジャンプ、ダ＝ダッシュジャンプ／◎＝効果が最大、○＝問題なし、△＝本来の持ち味が出ない、×＝最悪、☆＝効果的だが友達をなくす

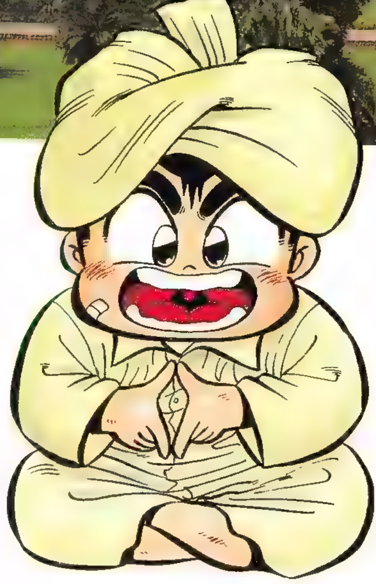
インド
INDIA

ヨガ・パワー全開のインドリーム
何を考えてるのか一体



悠久の大地、混沌の国

正式国名：インド
首都：ニューデリー

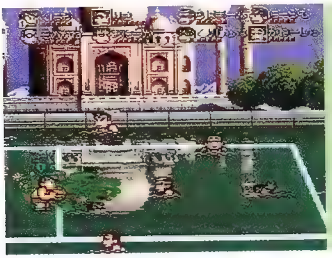


インドといえば、ヨガとカレーである。それ以外はあまり知らない。しかし調べてみたら、なんと人口は5億人。日本人の5倍もいるのだ。面積は日本の9倍。世界でも最も古い文明のあった国で、仏教の始まった国でもある。よくわかんないけど何か悟ったりしてるようなスゴイ国なんだゾ（たぶん）。

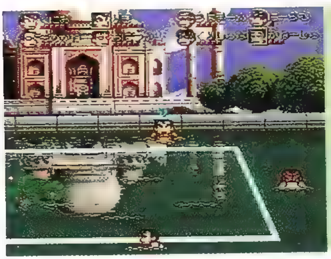
チームデータ

レベル的にみればイギリスに次いで弱い。基本作戦は「無の境地」である。つまり何を考えてるのかよくわからんことをする、のである。レベルに見あった低い体力しかないが、なんせインドステージはむちゃくちゃやりにくい。勝負は長引くことになるので、あせらずジックリ行こう。





水流のために、どうせバラバラになるといえばそうなのだが……。



水中にかくれるのと、シリをペンペンするのは、腹がたつ。ムカツ。

インドチームの傾向と対策

フォーメーションはバラバラで、ランダム。何も考えてない。すぐに水中にもぐって隠れる。体力はイギリスチームよりも少ないが、打たれ強く、よける能力も高い。非常に戦いづらい相手だ。反面、攻撃力のある選手はラハマーンとガネーシュ、スライジュぐらいで、その攻撃力もイギリスチームとたいして変わらない程度なので、相手の攻撃に神経質になることはない。ここでは、ステージの仕掛けの克服と、根気強さが一番だ。ボールを持っても、しばらくボーっとしてるようなこともあるが、油断したところにシュートしてくるので注意力を高めたい。

選手名 ＼ 項目	らはーまん	にーらむ	くりしゅな	がねーしゅ	あじゃーる	らっかん	はーびぶ	すらいじゅ	ばはらーむ	かーりむ	らめーしゅ	あるじゅな	ぱきーら	ふぁらじゅ	あしゅらふ
初期レベル	10	9	9	9	7	9	9	9	9	9	8	9	10	9	9
攻撃力	A	B	D	B	E	E	E	B	B	C	B	B	C	D	D
守備力	C	C	C	B	E	C	C	A	C	C	C	A	C	D	B
移動	A	E	C	D	E	C	C	E	C	C	D	E	A	D	D

インドステージはこう戦え！

17世紀インドの王様が、亡くなった王妃のために建てたタージマハール。これをバックに、急流渦巻く蓮の池で行われるインドステージ。ほとんど操作が効かないのでじれったい。本当に悟りでも開かないと、動きが読めないゾ。

1 蓮の葉に乗せるかどうかが問題だ！

とにかく急な流れに加えて、蓮の葉が流れてきては邪魔をする。これに乗っかってしまうと敵の的になりやすい。乗せられないように、ゲーム中にこまめにフォーメーションを変化させよう。（ゲーム中のフォーメーション変更は93ページ参照）。逆に蓮の葉に乗っかって、敵のそばにいる選手にパスして、攻撃するという手もあるけどね。



▶この蓮がくせ者。これに乗るかどうかが、判断のわかれるところ。



◀こういう状態でヒットしまくるというのは、ラッキー！　である。

2 流れのスピードに勝つにはどうするか？



◀そこにボールがあるのに！　これはもう、偶然を待つほかない。



▶敵を見つけたら、すばやくシュート！　必殺シュートなんか出してるヒマはない！

流れのスピードに勝つといっても、流されないように踏ん張ることはムリ。それより、どんどん流されて狙った敵から離れてしまうのをどう克服するか、がポイントだ。答は「ボールスピード」を上げること。特にインド選手は水中にもぐってしまうことが多いので（魚か！おまえら）、スピードの遅いシュートはヒットしにくいゾ。

インドチームで戦うとすれば



◀ラハマーンは、唯一の攻撃タイプ。

あまりおすすめではないが、思い通りに動かないようなのが好きな人にはいいかも。攻撃力が全体的に弱いので、これをカバーしてやる必要があるだろう。意外に素早いのは、いいかも。



▶ガネーシュは、打たれ弱いので後方に。

アイスランド
ICELAND





氷河(ひょうが)の残(のこ)るさいはての島(しま)

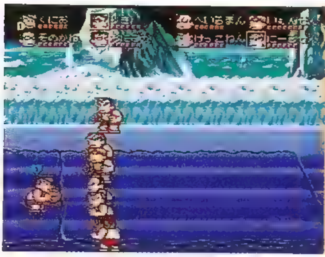
正式国名(せいしきこくめい)：アイスランド共和国(きょうわこく)
首都(しゅと)：レイキャビク

　アイスランドは、北大西洋(きたたいせいよう)にある国(くに)。想像(そうぞう)の通(とお)り寒(さむ)い。氷河(ひょうが)があるし。ほとんどなじみがない国(くに)だと思(おも)ってたら、この国(くに)では捕鯨(ほげい)が盛(さか)んで、そこだけは日本(にっぽん)と共通点(きょうつうてん)があった。もっとも今(いま)では日本(にっぽん)は捕鯨(ほげい)をしてないから、ホントあまり関係(かんけい)ない国(くに)になっちゃったけど。ほとんど一年中(いちねんじゅう)、氷(こおり)にとざされた島国(しまぐに)だ。

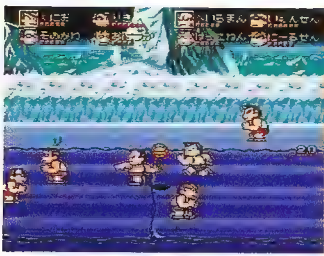
チームデータ

チームレベル10。豪快な真一文字フォーメーション。体力があり、シュートを恐れぬ根性チーム。しかしキャッチ力は意外にない。インドとやるより、こちらから先に攻略したほうがやりやすいかも知れない。凍りつくのを注意するのと、滑らないようにするぐらいで勝てるはずだ。





最前列に一列に並ぶフォーメーションしか持たない。ヘイルマンの位置に注意。



キャッチからのツバメ返しのような素早いシュートが、強力な武器だ。

アイスランドチームの傾向と対策

コートの最前列で横一文字にならぶフォーメーションは、威圧感がある。キャッチからシュートまでの時間が短く、シュートを機関銃のように連発されると、あっというまに天国行きである。この前のインドチームに比べると格段の攻撃力なので、甘く見てると厳しい。ステージの凍りつく仕掛けを発動させていれば、前一列に並んで凍りつく事が多いので、そこがねらい目になる。あとは、向い合せで速いパス回しをして、振り向いたところを攻撃する手だろうか。接近してのシュートは、キャッチされた時に返しのダメージが大きいので、遠めからのジャンプシュートがおすすめ。

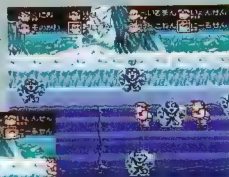
項目＼選手名	へいるまん	すべんそん	おるせん	いえんせん	けっこねん	にーるせん	やこぶせん	おっどそん	のいまん	にっかねん	ぺてるせん	あーちねん	よはんせん	ふぃんせん	はっきねん
初期レベル	11	11	11	11	10	11	11	11	12	11	11	11	10	11	11
攻撃力	A	C	B	E	B	A	D	C	E	B	C	B	D	B	D
守備力	E	A	E	E	B	E	E	B	E	B	A	E	E	E	E
移動	D	D	D	C	D	C	E	C	A	D	D	C	E	C	C

アイスランドステージはこう戦え！

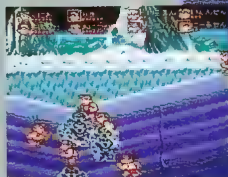
この氷の国のステージは、氷山の上で試合しているという設定。その氷山が動いてコートが傾くという仕掛けと、じっとしてると凍りつく仕掛けが、仕組まれている。コートが滑るのは、もちろん当然。上の方にはオーロラが見えるぞ。

1 氷山が傾く、凍りつく！

とにかくじっとしてると凍りつく。こまめにチョコチョコと選手を動かすことが大事。そこで、フォーメーションの変更ワザを(93ページ)。ただし大きく動かすと滑ってしまうので、あまり違わないフォーメーションの変更で、小さく動かすようにしよう。傾いて滑っていってしまうのも、フォーメーションの変更でつなぎ止められる。

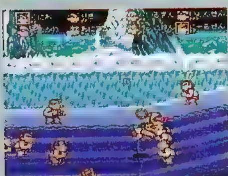


▶凍る、凍る。凍ると傾いた時に、滑って行くのが止められない。

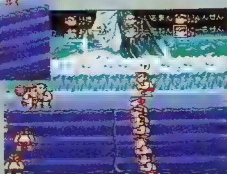


◀凍ってる間は、無防備。当てられると氷が割れて復活できるけど。

2 氷の上でダッシュするな！



◀ダッシュジャンプで、敵コートに入ると、すぐには戻れない。



▶ジャンプシュート！これでも、少しはシュート力が上がるよ。

スケートしてるわけではないので、そこんとこよろしく。ゆっくり歩いてノーマルシュートが無難だ。ただ、こうなると必殺シュートが使えなくなるので、「ボールパワー」をできるだけ上げておくことが重要だろう。その場でジャンプシュートぐらいは、OK／前衛は「キャッチ力」か「打たれ強さ」を上げておこう。

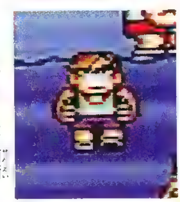
アイスランドチームで戦うとすれば



◀ヘイルマンは、後方からの攻撃に向く。

ボールパワー、ボールスピードは、レベル相応のものがあり、ばねが意外に高い。ジャンプ攻撃で組み立てるといいだろう。ダッシュは苦手だ。豪快なフォーメーションの割に体力はない。

▶ニールセンは、前衛でスピード攻撃！



ワンポイントアドバイス2

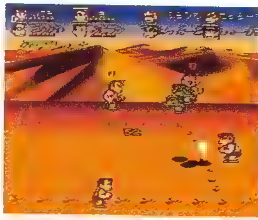
必殺シュートの効果的な出し方

■何事も使い方しだいだ！

必殺シュートは、設定も大事だけど、ゲーム中における使い方も重要。とにかく出せばいいというもんじゃないのだ。各シュートの特長をよくわきまえて効果的に使えば、その威力も倍増である。

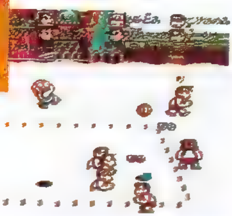
1 相手のフォーメーションでシュートを選べ！

アラブチームのように、ひとところに集まるチームには、シュートの軌道上にいる全員をヒットする貫通系が絶大な効果を発揮する。キャプテンが後ろにいるロシアチームのタイプなら「うしろからシュート」が有効だし、全体的にうしろに集まるケニアタイプなら「かそくシュート」で攻めるのがいい。どれでいくか、よく研究しよう。

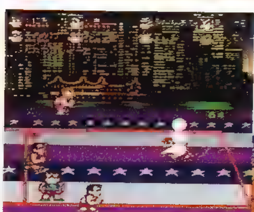


▲貫通シュートで一網打尽だ／　縦に重なるタイプはすべていけるゾ。

▼味方選手を壁にして、うしろに隠れているモルドフ。まず、こいつを狙おう。



2 外野からの攻撃は意外性でヒットしやすい！



▲コートエンドの外野選手は、縦にダッシュできるのでダッシュ3歩でもロングジャンプでもできる。

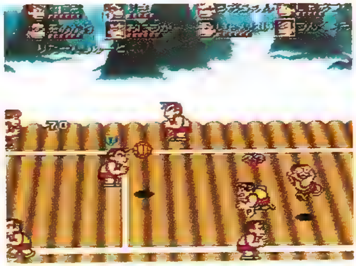
▼横ダッシュから貫通シュートが出せる。外野だから可能になる。



外野間でパス回しをすると、相手のフォーメーションはくずれるし、操作できるプレイヤーが確定されにくい。そこを狙って外野の選手は、ダイビングシュートや横にダッシュして必殺シュートを出そう。外野の選手はヒットされても関係ないから、安心してダイビングできる。アラブのような波打つコートでも、ジャンプせずにシュートすることも可能だ。

3 敵にボールを渡さない、ちゃっかり型の必殺シュート

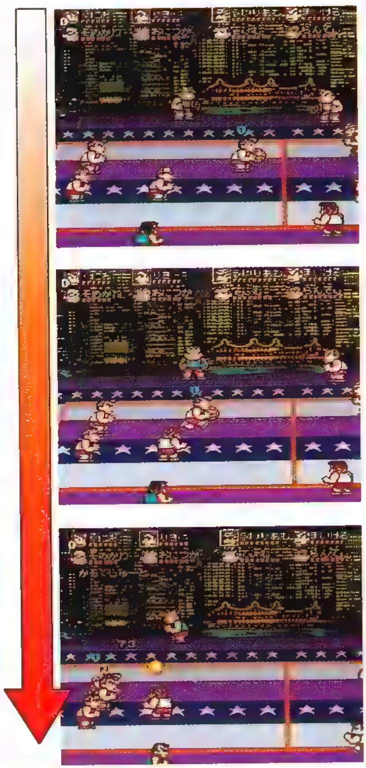
敵にボールを渡さず、相手に試合をさせない。これぞ究極の戦法。いくつかのシュートで可能だが、最も多いのは貫通系のシュート。貫通系なら、敵にキャッチされない限りヒットしたボールが味方の外野に届く。えんりんシュートなども貫通力があるので、同じことが言える。もっと単純なのはリターンシュートだ。これなら敵にヒットしたボールが、シューターの手元に直接戻ってくる。



4 バックシュートを活かせ！

シュートは前進しながら出すだけではない。バックダッシュしてシュートすることも可能だ。Lボタンを押しながらなら、前向きのままバックできる。これでシュートすると意表を突けるというものである。しかも「加速シュート」などは、相手にヒットするまでの距離が長いほど、スピードが出るので、バックダッシュで出す方がより効果的な使い方になるのだ。





中国
CHINA

中華6000年の歴史が生み出す合体技が見ものだ。





10億の人民のパワーおそるべし

正式国名：中華人民共和国
首都：北京

　バレーボールでも、体操でも、卓球でも、ひとたび中国がその気になれば、必ず世界のトップに立つ。何しろ10億人の国民の中から選ばれてくるわけで、日本の10倍の競争をくぐって出てくる選手に太刀打ちするのは至難の技である。経済や政治の世界でも、21世紀は中国の時代といわれている。みんな中国語を勉強したほうがいいかもね。隣の国でもあることだし。

チームデータ

ここから、ぐっとレベルが上がってくる。チームレベル14、これまでのようにはいかない。合体技をひんぱんに出してくる。合体すると、合体した選手のいいところばかり出てくるので、攻撃にも防御にも強くなってしまう。動きはわりとワンパターンなので、そこにつけこむスキがあるだろう。





中央部でひし型フォーメーション。守りに強く、しかも合体しやすい!



これが中国雑技団仕込の合体技? 縦、横いろいろな合体をくりだす。

中国チームの傾向と対策

合体しつつも外野とパスを回し、チャンスを見計らい攻撃してくる中国チーム。総じてバネがあり、ジャンプシュートの威力はあなどりがたい。体力もレベルの割にある。そのかわり打たれ弱いので、小刻みにでも、シュートの手数を増やすことが大切だ。ただし中心になるらおちぇんは、異常に高いボールパワーに加えて打たれ強さも強烈。必殺のシュートで狙わないと、なかなか倒せないかもしれない。合体すると、合体している選手のいい数字ばかり取る。らおちぇんとしゃおつんあたりが合体すると手に負えなくなるので、両方内野に入ったら、集中的にどちらかを先に倒すべし。

選手名／項目	らおちぇん	しゃおつん	いゃんはい	うぇいぴん	つぁおわん	ゆんつぁお	ぱおりゃん	つんくぉお	りいくぁん	つぉんみん	とんつぇん	ぼうふぁお	ずぅうぇん	つうちぇえ	かあうぇい
初期レベル	16	16	16	15	14	16	13	14	15	15	15	16	13	14	15
攻撃力	A	C	B	C	B	E	E	D	B	B	A	D	C	E	D
守備力	C	A	A	B	C	C	E	B	E	C	C	C	B	E	E
移動	A	C	C	C	B	B	C	E	B	B	B	B	E	C	A

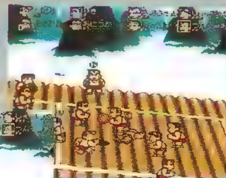
中国ステージはこう戦え！

山水画（中国の昔の絵画）のような風景をバックに、丸太でできた橋の上でのドッジ試合。丸太は回転してるし、橋は揺れ動くしで、動きが制約される。ダッシュしても、丸太の回転に勝つことはできないので、注意してくれ。

1 橋はシーソーの原理で動くのだ！

アイスランドステージなどとは違って、中国ステージの橋の動きは、ある程度あやつることができる。シーソーのように動くので、コートのうしろにかたまれば下がり、前の方に行けば上がる。もちろん上から攻撃したほうが当たりやすいので、できるだけ前の方に集まるタイプのフォーメーションで戦おう。

▶うしろにかたまると下がってしまう。前に出よう。



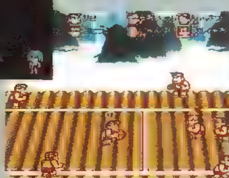


◀ジャンプすると、味方コートが軽くなって、相手が下がるぞ。

2 ダッシュ厳禁、ジャンプ奨励！



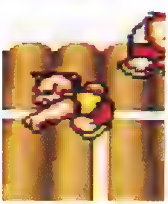
◀ジャンプシュートが効果的だ。「ばね」をアップさせよう。



▶歩くスピードをアップさせるのは「すばやさ」だ。

ダッシュすると、丸太の回転のため走るスピードが速くなったり遅くなったりして、シュートのタイミングが難しくなる。普通に歩いたほうが進みやすいぞ。敵コートに飛び込むと、丸太のおかげで戻りづらくなり、その間にボコボコにされるので、ダイビングシュートなどはやめるべし。ジャンプ力と、歩くスピードを上げてやろう。

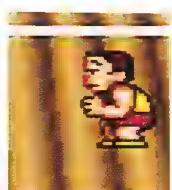
中国チームで戦うとすれば



◀スーパースターのらおちえん。万能選手。

中国チームは、基本的には守りのチーム。体力があり、よけの能力も高い。中で、らおちぇんだけがズバ抜けた攻撃力を持っているので、これを他の３人で守る形で、戦略を組み立てよう。

▶いやんはいは、ダッシュ攻撃が得意技。



ワンポイントアドバイス 3

アイテムの効果的な使い方

■アイテムはどう使えばいいのか

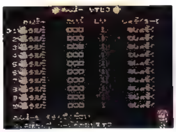
アイテムは全部で50種類もある。だいたいは名前を読めば使い方や効果がわかるようなものばかりだけど、中には何に使うのかわからないようなものもあるし、ちょっとしたコツでうまい使い方ができる物もある。

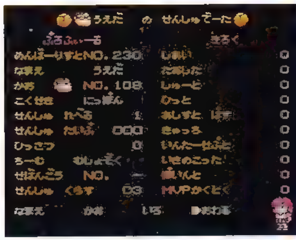
1 「うえだのタネ」はどう使うのか

買って使うと控えメンバーに10人のうえだ選手が作れる「うえだのタネ」。レベルは1。こんな選手何人いたって役に立たない、と思わないでくれ。これは、キミのオリジナル選手を作るベースなのだ。じっくりと育ててやろうじゃないか。

▶名前と顔をオリジナルに変えてやろう

▼レベルは1、実に育てがいがあるのだ。



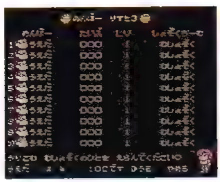


2 選手の売買も積極的に活用しよう！

これは人身売買じゃない。金銭トレードだと思ってくれ。不要な選手を出して、戦力になる選手を買いいれる資金にする。監督としては当然なのだ。



◀レベル14の「そのかわ」は、2000円



◀レベル1の「うえだ」は、たった100円

3 アイテム効果は3段階、計画的に購入しよう！

アイテムは、各ステイタスごとに効果の程度で3段階用意されている。効果が一番低く安いタイプは、使えばなくなってしまう。購入パターンとしては、安いのを最初に買って基礎力を上げ、あとは一番高いタイプを買えるようになるまで、がまんしてレベルアップする方法がいい。



くにおくん爆笑四コマ劇場 その3

イタリア編



アラブ編



中国編



イタリア
ITALY

陽気で明るいイタリアンボーイ
地中海でひと泳ぎだ





全ての道はローマに通じる

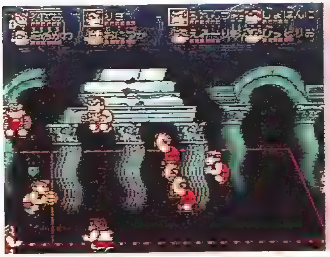
正式国名：イタリア共和国
首都：ローマ

　ローマを中心に、地中海一帯で栄えた世界帝国ローマ。その歴史を伝える遺跡が各地に残る、情熱の国イタリア。今では、ファッションとマフィアで世界的に有名な国だけど、ヨーロッパでも指折りの工業国でもある。長靴の形をした国土は、日本より少しだけせまいぐらいで、火山が多いところは日本と似ている。人口は日本の半分くらいだ。スパゲティとピザが毎日食べられるのは、うらやましい？

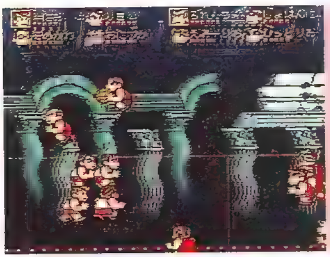
チームデータ

レベルは14で、中国と同じだ。陽気で楽天的な性格だから、細かい技は使わない。内野でパス回しなどはしないで、シュートするか、外野パスかのどちらかだ。が、細かいルールも気にしないので、平気で相手コートに入ってボールを取りにくるのは、腹が立つぞ。必殺シュートを結構だすので注意。





幅の広いフォーメーションは左右の揺さぶりに弱そう。思い切りかき回そう。



切り込んで来た時は、うしろからシュートがくるので、ジャンプでよけろ。

イタリアチームの傾向と対策

横に広がって縦には重ならないタイプのフォーメーションで、いくつかのバリエーションを持つ。体力はさほどないが、打たれ強い。得意な作戦としては、一斉にダッシュする攻撃パターンが多い。すばやさが高いので、ダッシュシュートには威力がある。また、ばねはそれほどでもないはずなのだが、やたらロングジャンプで切り込んできたりもする。しかも、外野も連動して一斉にこちら側のコート内に入ってくるので、一瞬コート内がめちゃぶつけ状態になってしまう感じで少々ウルサイ。相手がこちらのコートから自分のコートへ戻るところを狙いうちにしてやろう。

選手名／項目	ろれんつぉ	じょばんに	えみーりお	じゅりあの	ろどるふぉ	あんとにお	ぴえとろ	じゅぜっぺ	ぴっとりお	せべりあの	くらうでお	えんりーこ	ちぇざーれ	すてふぁの	りっかるど
初期レベル	14	13	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	13	16	15
攻撃力	A	D	B	A	D	E	E	E	C	E	C	B	B	B	C
守備力	C	C	B	C	C	C	C	E	B	C	A	C	D	A	E
移動	D	D	C	C	B	B	C	A	E	D	D	B	E	D	A

イタリアステージの仕掛けはこう戦え！

イタリアステージは、なんと海の中。どうやって呼吸してるのかは謎だが、とにかく上からは遺跡の柱が降ってくるし、下からは泡が上ってくる。動きも制限されているので、やりにくい。上のほうには海面が見えるよ。

1 柱や泡を避けるためコートに広がって戦おう！

落ちてくる柱に当たると、しばらく気絶させられてしまう。柱の当たり判定は、柱のたての長さ分は変わらないが、幅は設定変更で広くしたりせまくしたりできる。どちらにしても、コートの端の方には柱の当たりも及ばないので、コートいっぱいに広がって戦うのが賢明だ。気泡も端の方がよけやすい。気絶してる敵を狙い打とう。

▶こういうふうなフォーメーションだと、柱のえじきである。



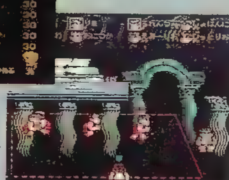


◀端にいれば、柱はよけられる。気泡はたまに食らうけどね。

2 移動スピードを上げておこう！



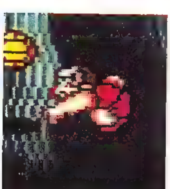
◀「すばやさ」アップアイテムを購入。取り外しできるほうがいい。



▶外野から攻めると、相手を柱のえじきにできるのだ。

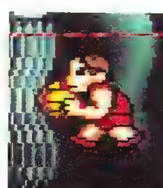
水中では、動きが遅くなる。しかも降ってくる柱や上がってくる気泡をよけなくてはならない（とくに柱はゆっくり落ちてくるから、よけることは可能だよ）。ということで、このステージでは、移動スピードを上げておくことが大切だ。ステイタスの「すばやさ」をアップさせるアイテムを購入すべし！外野はパワーを上げるといいぞ。

イタリアチームで戦うとすれば



◀ロレンツォのボールパワーはズバ抜けてる。

頼りになるのはロレンツォの攻撃力だが、打たれ弱く体力もあまりないので、カバーをする選手をつけた方がいいだろう。ジュリアノのボールスピードも使える速さだ。



▶クラウディオは、ジャンプがいい。

アラブ

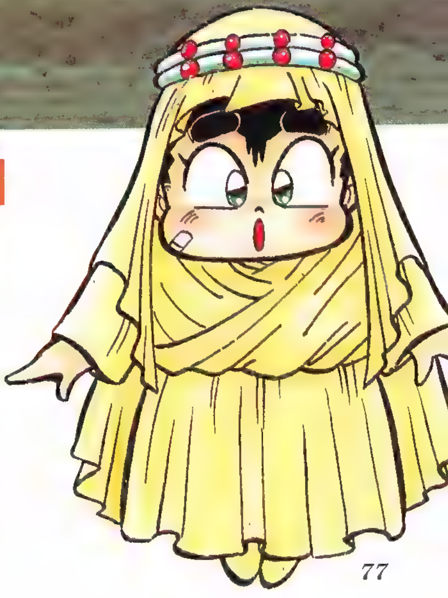
ARAB



石油の上に浮かぶ国

正式国名：アラブ首長国連邦
首都：アブダビ

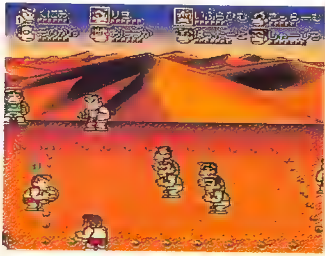
1971年に独立した連邦国家。国土の大半は平らな砂漠地帯。オアシスが点在する。国名のアラブは、アラビア語の"砂漠の民"という言葉からきている。ペルシャ湾にのぞむ小さな国で、人口は160万人くらいしかいないが、石油の産出量は世界第８位。石油を売ったお金でうるおう、オイル国家だ。超お金持ち国家で、お医者さんにかかっても、料金は全て国が負担してくれる。砂漠の緑化事業が盛ん。



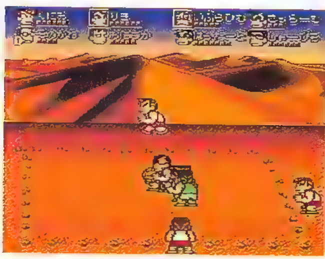
チームデータ

レベル15。内野パスをするが、そのわりには攻撃は単純。倒れた相手を何度もしつこく攻撃したり、相手コートの球を取ったりと、セコいプレーが多い。中央に集まるフォーメーションをとるが、これは比較的揺さぶりに強いので外野パスでかき回すのは難しい。ジャンプシュートで上から狙うのがいいだろう。





貫通系が使えれば一網打尽なんだけどなあ。砂丘のウエーヴがあるから……。



ひとしきり手渡し感覚でパスしあう。このあと、シュートが襲ってくるのだ。

アラブチームの傾向と対策

中央にかたまるフォーメーションがアラブの特色。基本的に古いタイプのチームは、このアラブのように主力選手が前に出てくる。新しいタイプのチームでは、攻撃力と守備力によって前衛・後衛に分かれるので、主力選手はうしろに下がることが多い。コンパクトにまとまっているので、揺さぶりは効かない。逆にパス回しによる連係プレーのようなことはしてこないので、安心できる。気が短くて、ボールを持つとダッシュもせずに、すぐにシュートしてくる。こういうチームは組みやすいね。相手コートのボールでも、手が届けばとりにくるセコさも持っている。

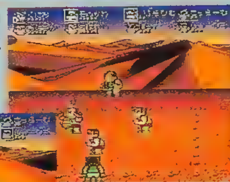
選手名 / 項目	いぶらひむ	まーじど	さっらーむ	はっだーど	しゃーびる	さばーふ	むふたーる	ふぁーりど	いらーふ	はむだーん	ますうーど	はりーふぁ	ざーきる	らてぃーふ	ばいたーる
初期レベル	15	16	15	16	17	15	14	16	15	15	14	14	16	15	17
攻撃力	A	A	B	E	B	D	B	E	D	B	D	B	B	C	C
守備力	C	C	C	C	E	C	D	C	C	A	B	D	D	E	C
移動	D	D	D	C	A	D	E	B	D	E	E	E	E	B	B

アラブステージの仕掛けはこう戦え！

果てしなく続く砂漠で行われるドッジ対戦。アラブステージの仕掛けは、砂地のコートが波がうねるように動くのと、ときおり襲来しては選手を巻上げていく竜巻である。砂地では移動が少し遅くなるので覚悟するように。

1 波打つコート、シュートが地面につきささるぞ！

アラブステージのコートの変形は、けっこう角度がある。うしろの方からシュートを打ったら、途中でコートにささってしまう程だ。砂地だから移動速度も遅い。ここは、縦に長いフォーメーションでパスをつないで攻めるのがいいだろう。同じ理由で、ダッシュ系よりジャンプ系のシュートの方が、効果的だ。

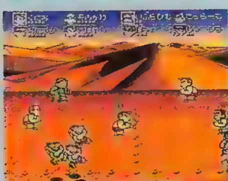


▶縦長フォーメーション。トロいダッシュより、素早いパス！



◀ジャンプシュートじゃなきゃ、届かない。ハイジャンプもいいぞ。

2 モタモタして竜巻に巻き込まれるな！



◀竜巻が来た！ 逃げろ、それしかない。



▶外野選手は砂のうねりの影響を受けない。横から貫通シュートだ。

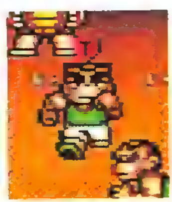
竜巻は襲ってくるのが見える。素早く動けばかわすこともできるのだ。しかし、砂が足を取るのでなかなかうまく動けない。「すばやさ」のステイタスを上げておこう。攻撃からいえば、ジャンプ系重視で「ばね」も上げる必要がある。

アラブチームで戦うとすれば



◀イブラヒムは、オールラウンドに活躍。

マージドは、スピードがあるので前衛から速攻をかけるのがいいだろう。イブラヒムは、パワーが大きいので、後衛からジャンプシュートでも威力あり。マスウードのジャンプ攻撃も強い。



▶サッラームはよける能力が高い。

ワンポイントアドバイス 4

必殺シュートの合成

必殺シュートの合成は、このゲームの最大のウリ。これをやらずして、このゲームの真の面白さはわからないのだ。いろいろ作れば作るほど、このシステムの奥の深さがわかってもらえるだろう！

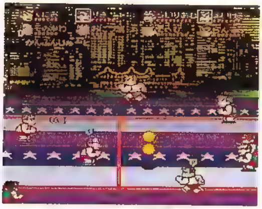
1 シュートを合成してみよう！

まずショップで「シュート合成」を買って、使おう。そうすると「シュート１⑵をどれにしますか」って聞いてくる。つまり、キミが持ってるシュートでしか合成はできないのだ。続いて、合成の比率を決め、できたシュートに名前をつける。これで完成だ。あとは「アイテムリスト」で使って装備させ、出しかたの設定をしよう。

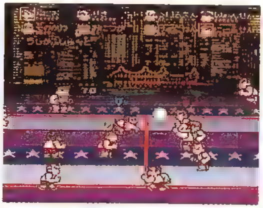


2 合成は単純な足し算ではない！

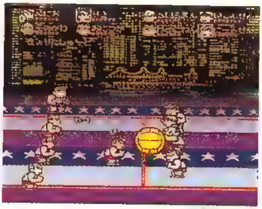
例えば「ナッツシュート」と「貫通シュート」を組合わせると、ナッツ型になって貫通するシュートができる、と思うだろうが、じつはそうなるかどうかは決まっていない。それぞれのシュートは、いくつかの要素（ナッツ型になる、巨大になる、スピードが速い、遅い、直進する、曲がる、貫通するなど）を合わせて持っている。それが合成によって打ち消されるか、増幅されるかはやってみないとわからないのだ。何度も試して、キミの狙いどおりのシュートを作り出そう！



▲ぶんれつして、貫通するシュート。敵をとらえる幅が広がったので、これは比較的使えるシュートになった。ラッキー！



▲シュート名「うしかぶ」。うしろから貫通ぶんれつシュート。ところが、うしろから飛ばない。ほとんど意味がない。失敗！



▲「きょりた」シュート。巨大でリターンするシュートを狙って見事成功。笑える上に使えるシュートになったぞ！

合成シュートのパターン研究

やってみなけりゃわからないシュートの合成。でも基本方針ぐらい立てよう

1 威力はパワー＋スピードで決まる！

必殺シュートには、威力の元になる「ぼーるぱわー」や決定力に影響する「ぼーるすぴーど」を増幅したり減少させたりする効果がある。だからこの2つの数値が増幅されるように合成していくのがシュートを作る基本だ。



2 特殊効果をみきわめろ！

必殺シュートの元になっている16の効果を大公開！　これらが組み合わされて1つのシュートができているのだ。合成した時に効果を打ち消しあわないように、それぞれのシュートの成分を見極めてかけあわせよう！

効果	内容
ナッツ効果	ナッツ型のボールに変化する。
圧縮効果	圧縮サイズのボールに変化する。
貫通効果	ヒットしても、軌道を変えない。
くっつき効果	ヒット後ターゲットをくっつけて軌道を変えない。
トレース効果	ターゲットに対して、左右方向のみオートで追跡する。
ちうちう効果	1回ヒットしたら、ちうちうと8回ダメージを引く。
ほえほえ効果	スピードをデータの4分の1にする。
ランダムスピード効果	スピードデータ以下で、ランダムにスピード変化する。
吸引効果	すべての物体を引きよせる。
吹き飛ばし効果	すべての物体を吹き飛ばす。
シュート戻り	ヒット後シュート軌道で戻る。
パス戻り	ヒット後パス軌道で戻る。
誘惑ぶるぶる効果	ボールに触れると、ブルブルふるえだす。
倍ばい効果	ボールパワーをデータの2倍にする。
全員効果	ヒットのたびにターゲットが切り替わり全員に当たる。
山田効果	ターゲット以外のすべての物体を空中に浮かしておき、キャッチに成功した場合ターゲットにぶつける。

3 組合わせ例

スピード重視型：ナッツ＋ナッツ
パワー重視型：ほえほえ＋ほえほえ
受け狙い型：きょだい＋えんりん
マイペース型：ナッツ＋リターン
　　　　　　　ほえほえ＋くしざし
どれもうまく合成されたらの話だけどね。

フランス
FRANCE

パリの空の下、ドラジの歓声は流れる
おしゃれなパリジャンに挑戦



文化と芸術の国・フランス

正式国名：フランス共和国
首都：パリ

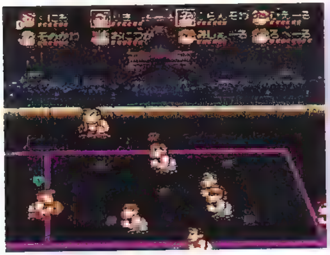
ヨーロッパのほぼ中央にあるフランスは、日本の1.5倍の国土に日本の半分くらいの人口、しかもほとんど平地だから、日本よりずいぶんゆったり暮せる感じだ。世界中から芸術家の集まる国として有名だけど、農業もすごく盛んだし（おいしいワインがいっぱいあるのだ）、工業も宇宙ロケットやTGV（世界最高速の鉄道）を作ったりして日本より進んでいる部分もある。フランス料理は世界一おいしいしね。



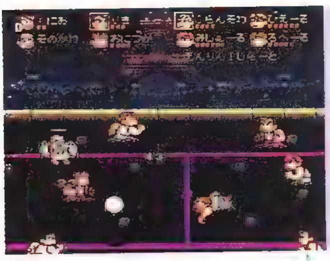
チームデータ

チームレベル17のフランスは、後半戦の最初の関門。左右非対称のフォーメーションは、いかにも「美」を追及するフランスチームならではだが、単にみせかけだけではない。パターンにはまらない攻撃が出せる、という特長があるのだ。例え外野選手にでも、やられたらやり返すプライドの高さも特長。





噴水のバルブをよけた非対称形フォーメーション。縦に短いのが特徴か。



ジャンプ系のシュートが多い。こちらも必殺シュートをジャンプで出す設定に。

フランスチームの傾向と対策

左右に広がった非対称形フォーメーションを取る。攻撃は見た目のハデな連係プレーを得意とし、とりあえずパスを回してハデに見せかける。防御でも、ハデにキャッチ→ジャンプシュートの連続技を出す。外野が切れこんできてパスを受け、至近距離からのシュートを打ったりもする。池の中ということで動きが鈍くなるのを、華麗な空中プレーでカバーしているといったところか。必殺シュートも普通に繰り出してくる。全体的にアラブチームなどより打たれ強いし、キャッチ力も高い。スピードのあるボールか必殺シュートで、シュートの攻撃力を上げないとツライだろう。

選手名＼項目	ふらんそわ	ぴえーる	あんどれ	みしぇーる	ろべーる	じあん	ふぃりっぷ	じるべーる	あらん	だにえーる	らふぁえる	じょるじゅ	あるべーる	えりっく	じぇらーる
初期レベル	17	17	17	17	18	18	17	16	18	16	18	18	18	16	16
攻撃力	A	B	A	B	E	E	D	D	C	E	E	B	D	D	E
守備力	D	D	D	A	D	D	D	D	B	D	C	D	C	A	E
移動	B	A	B	B	A	A	B	D	B	C	A	A	B	E	D

フランスステージの仕掛けはこう戦え!

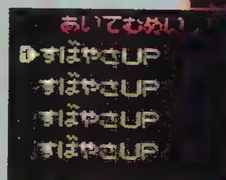
パリのエッフェル塔前の噴水池で行われる対戦。こんなとこで普通やるか？　でも、熱血高校はやるのだ。で、下からの縦噴水と、横からの噴水がこのステージの仕掛け。水中だから、通常の動きも遅くなっている。

1 縦噴水は、ノズルの上に立たなければ平気!

コート内に仕掛けられた縦噴水のノズルは、内野が5つ外野が3つ。噴水が出る前には点滅して知らせるので、わざとこれに乗って上から攻撃してもいい。フォーメーションでノズルに重ならないようにしておくと、縦噴水はほとんど気にせずにプレーできる。パスする時に、ちょっと注意すればいいくらいだ。



▶ノズルが光って、噴水の出るのを教えてくれる。



◀池の中の動きなので、すいすいとはいかない。すばやさをあげよう。

2 横噴水は、ひたすら耐えてよけろ!



◀横噴水にふっとばされる!　耐えてよけろ。



▶「よけ」はブロックもいれて7種類。使い分けよう!

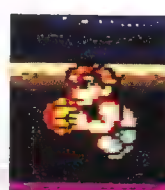
横からくる噴水は、いつくるのか読めない。それは敵も味方も同様だから耐えるしかない。こうなってくると、乱戦模様になるので、あとはチャンスを待って、それまではひたすらよけまくろう。よければ、敵のシュートが味方ボールになることもある。ステイタスの「よけ」アップアイテムを購入すべし。

フランスチームで戦うとすれば



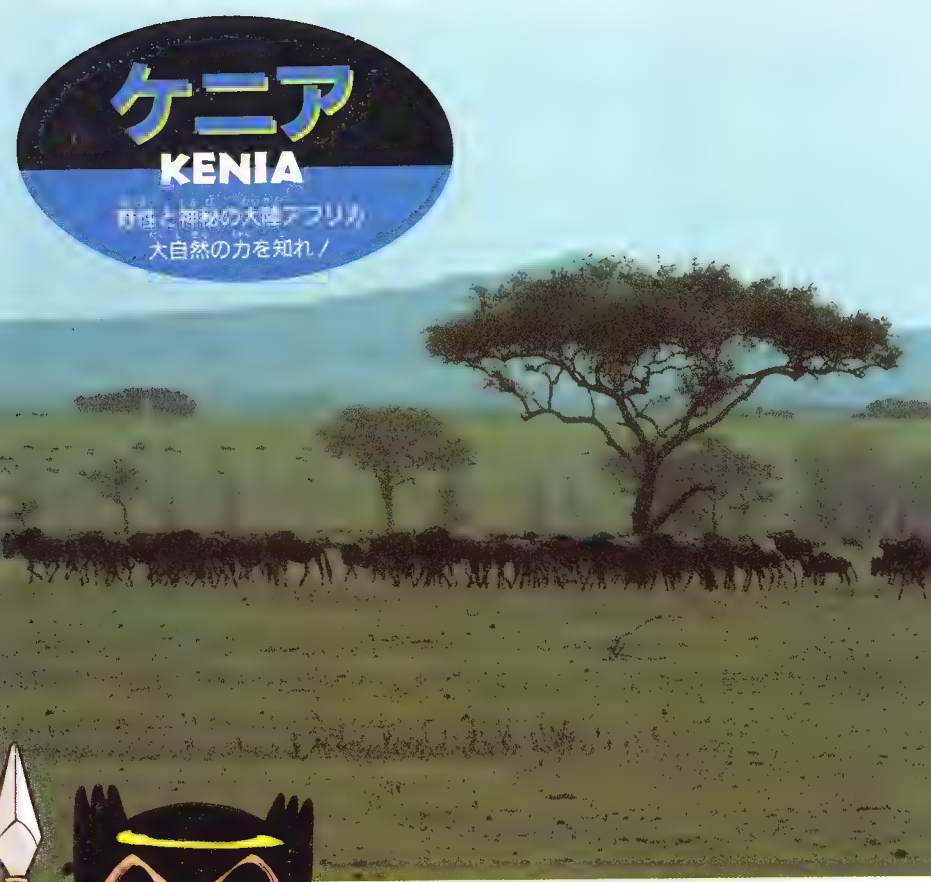
◀主力のフランソワ。ボールスピードはない。

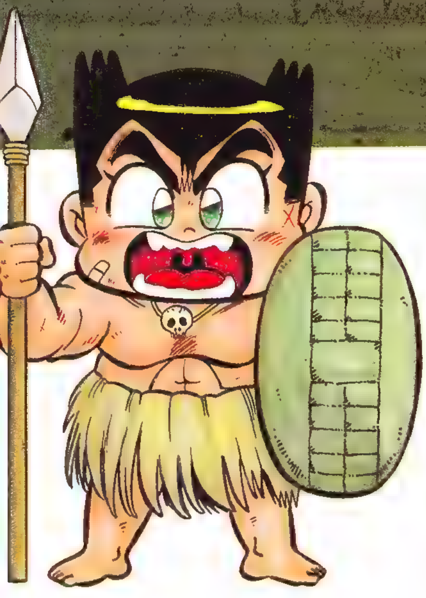
フランソワのボールパワー、アンドレのボールスピードをいかすのがポイントだろう。ロベールとジャンを壁に使うのも考えられる。キャッチ力が高いので、防御は安心だろう。



▶ミシェールは、移動力が高い。ダッシュだ。

ケニア
KENIA
野性と神秘の大陸アフリカ
大自然の力を知れ！





アフリカの玄関口・ケニア

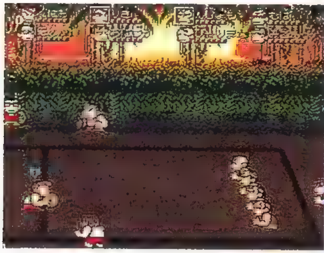
正式国名：ケニア共和国
首都：ナイロビ

ケニアは赤道直下の国である。アフリカでしかも赤道が通っているというとメチャ暑い国を想像するが、ケニアは高原になっていて気候は過ごしやすい。首都ナイロビには高層ビルが立ち並んでいて、アフリカで最も発達した国のひとつだ。海岸の平野部をのぞく大部分には草原が広がり、ごぞんじライオンやシマウマなどさまざまな動物がいる保護区もあるのだよ。

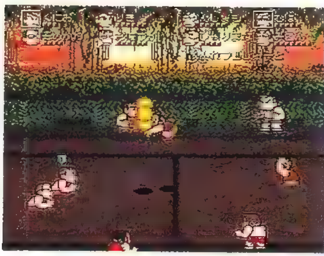
チームデータ

ケニアチームは、野性的な直感に基づいて行動する。基本的にはうしろに下がったフォーメーションで、敵のスキを見ると猛然とダッシュしてくる。パスをあまりしないので、捕ったらシュートしてくると思って間違いない。ジャンプシュートが得意（単に好きなだけという説もあるが）。





最後方横一列のフォーメーション。素早く外野にパスを回せば、ヒットできる。



ジャンプから必殺シュートを繰り出してくるが、よけていれば大丈夫。

ケニアチームの傾向と対策

コートの最後方に一列に並ぶフォーメーションを取る。「ばね」と「すばやさ」、「ジャンプ」に優れていて、ジャンプシュートやジャンプからの必殺シュートに見るものがある。防御力は低い。体力はないし、打たれ弱いし、よけ、キャッチの能力も高くない。最後方にいるので、攻撃しにくいというのと、抱え込みでよけるのでTマークが狙いどおりに付きにくいというのがあるが、パスを回して外野からコツコツ当てていっても十分ダメージを与えられる。基本的にはパスを回さないチームなので、かき回されることは少ない。前衛・後衛に分かれたフォーメーションが、適している。

選手名＼項目	んじょも	むば	ぴゃりまな	みこんべ	にぱれれ	うぇんば	ばばんぎだ	まらぼ	わりおば	むるんが	ぬじぇり	うとんどう	かさぶぶ	くんじゃら	もけれ
初期レベル	18	19	20	19	19	19	19	19	19	19	19	19	18	20	18
攻撃力	A	B	A	D	A	E	C	C	E	B	C	B	E	C	D
守備力	C	A	C	B	C	C	A	B	B	C	E	B	B	A	E
移動	D	D	E	C	B	B	D	A	B	D	B	D	B	B	A

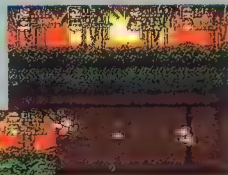
ケニアステージの仕掛けはこう戦え！

ケニアステージの仕掛けは、ずぶずぶと沈む泥のコートと、コート内に生えている樹。いわゆるジャングルってやつですか？　ほんとのケニアは乾いた草原なんだけど、細かいことはいいか。生えている樹の上は、めちゃぶつけ状態だよ。

1 泥のコートは最悪の状態だ！

泥のコートは、全ステージ中最悪の歩きづらさ。キャラがもがくさまが哀れだ。こういう状態で外野にパス回しをされると、フォーメーションがガタガタになる。それを防ぐために、できるだけ小さくまとまったフォーメーションにしておこう。ただし、あまり小さくすると貫通系のシュート一発で全滅のおそれもあるので、ほどほどに。

▶そこにボールがあるのに……。もがくくにおであった。





◀小さいフォーメーション。これなら移動が少なくてすむ。

2 樹に登れ！　頭上攻撃を敢行せよ！



◀まず、泥沼から抜け出し、続いてジャンプで樹の上に。



▶ここから攻撃すれば、まず当たる。思い知ったか！

樹の上は、めちゃぶつけ状態。センターラインに関係なく敵陣深く進んで行ける。ジャンプで樹に登り、敵の頭の上から攻撃しよう。そこで、「ばね」のステイタスをアップさせておくべし。ジャンプは、沼から脱出するのにも使える。ジャンプ力が足りなくて樹に登れない場合は、コントロールが難しいけど2段ジャンプだ。

ケニアチームで戦うとすれば



◀パワーがあるが打たれ弱いンジョモ。後衛。

ビャリマナのスピードボールをいかせば、決定力が上がるだろう。打たれ弱いので、防御力を上げるアイテムが欲しいところだ。なかでは、マラボが唯一壁にできる。

▶ビャリマナは、バネもある。ジャンプだ！



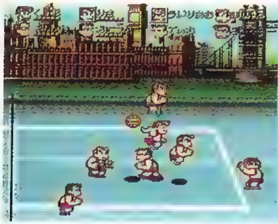
ワンポイントアドバイス5

㊙作戦を使いこなそう

コマンド操作で一斉に選手全員を動かせる㊙作戦。自分で好きなように作戦内容を組み直すこともできるけど、初期設定で入れられている作戦を使って戦うのもいろいろ参考になると思うよ。

㊙作戦1

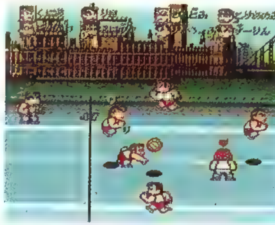
ジャンプを使った空中プレイ！　前衛(奥)が、前衛(ポストマン)にパス。ポストマンは走り込んでくる後衛2人のいずれかにパス。後衛はそのままロングジャンプとハイジャンプで攻撃。



↑+X+A↓B↓L+B↓Yというコマンド進行になる。

㊙作戦2

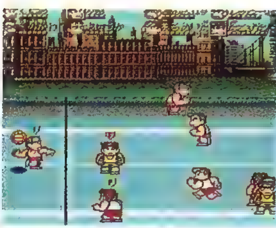
おとりシューターを使った時間差攻撃。前衛(奥)が、次々走り込んでくる3人のいずれかにパス。受けた選手がシュート。パスを受けない選手はそのままジャンプするので、さらにその選手に2段パスを通して空中攻撃しても効果的。



↓+X+A↓B↓(L+B)↓Yで完成。

㊙作戦3

左右のストレートラインをおとりにセンターからの速攻。後衛の2人がライン沿いに走り、前衛(手前)が少し遅れてセンターを近づいてくる。このセンターにパスして速攻でシュートを決める。左右に振ってシュートする手もある。



→+X+A↓B↓Y。派手な左右をおとりに使い、センターからの速攻。

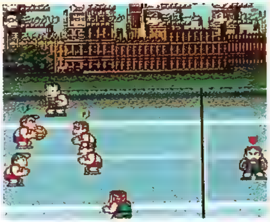
㊙作戦4

前衛でボールを持つもの以外の3人が、次々に走ってボール保持者に近づく。このうちの誰かにパスを通し、さらに走者間でも小刻みにパスを通し、シューターがだれかわからなくしてシュート！



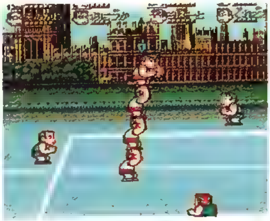
←+X+A↓B↓(L+B)↓Y。小刻みにパスを通すのがポイントだ。

㊙作戦5 [redacted]



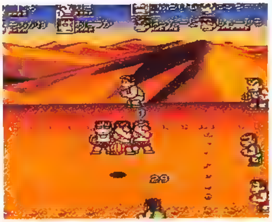
スクランブルフォーメーションチェンジ。コマンド入力すると、指定されたフォーメーションに移動させることができる。試合展開に合わせてフォーメーションを変更したり、コート状況に合わせてフォーメーションをたて直したりするのに活かそう。

㊙作戦6 [redacted]



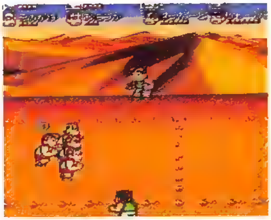
トーテムポール垂直展開攻撃。全員が上下合体するコマンド。守備型の2人が下で、攻撃型の2人が上に合体する。連続ジャンプで4段ロケット攻撃や、上にいる選手を投げてパスを通すスカイプレイ、上の選手を敵に投げつける玉砕型攻撃も可能だ。

㊙作戦7 [redacted]



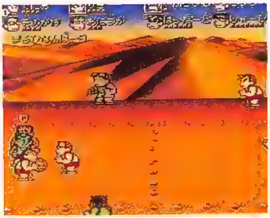
4人水平合体フォーメーション。前後左右に合体させることで、守備力を最高に上げられる。全員でブロックすれば完璧なブロックができる。攻撃力も最大の数値になるので、一気に敵コートに飛び込んで驚かせ、そのスキに攻撃しても効果がありそうだ。

㊙作戦8 [redacted]



鉄壁のフォーメーション。守りたい1人を他の3選手が人壁になって守るという、涙ぐましいチームワーク作戦。外野からの攻撃に対しても、移動して壁となって守る。守られた選手がそのまま攻撃に移れば、ブラインドシュートが打てる。

㊙作戦9 [redacted]



シンクロナイズドフォーメーション。中心にいるボールを持った選手と間隔をおいて前後左右に半合体させる。守備にも攻撃にも使える。4人でパス回ししながらのシュートが効果的。コンパクトタイプのフォーメーションとして、傾くコートなどにも使えそうだ。

ロシア
RUSSIA

世界で最も広い巨大な国ロシア





世界中が注目するロシアの再生

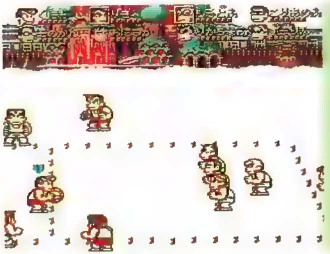
正式国名：ロシア連邦
首都：モスクワ

20世紀の初めに世界で最初の社会主義国家になったロシアは、1991年に解体し、市場経済を導入した民主主義国家をめざしている。西で夕焼け、東で夜明けといわれるほど広い国土、豊富な天然資源、優秀な科学力と３拍子揃った国力はアメリカにも匹敵する。今はちょっと傾いているけど、持ち直したらスゴイ国になるぞ(たぶん)。仲良くしといたほうがよさそうだよね。隣の国だし。ハラショー。

チームデータ

チームレベルは20。キャプテン・モルドフのワンマンチーム。絶対的な権力を持ったキャプテンが攻撃の中心だ。フォーメーションも、キャプテンを守るための壁を作る。シュートは一番後ろのモルドフが出し、比較的ストレートな攻撃しかしてこない。タイミングを合わせれば、キャッチも簡単だろう。





絶対権力を持つモルドフ。この鉄壁のフォーメーションに守られている。



ぴょんぴょんとはねるので、外野からの攻撃は慎重に。はずれると敵ボールになる。

チームの傾向と対策

3枚の壁を作ってキャプテン・モルドフを守るワンマンチームらしいフォーメーション。パターンは1つのみ。攻撃は、キャッチしたボールを必ずモルドフにパスし、モルドフがシュートする。モルドフから外野にパスし、外野サイドからの攻撃もあるが、攻撃のテクニックとしてのバリエーションはそれぐらいしかなく単調。全体的に体力があり、しかも打たれ強い。キャッチ力も高いので、てこずる。雪のコートのせいか、ぴょんぴょんとジャンプするので、シュートのタイミングが難しい。モルドフを倒すとチームワークが乱れるので、そこが狙い目だ。

選手名／項目	もるどふ	こりあのふ	ろふすきー	りがちょふ	ずーりん	まれんこふ	けびっち	やこぶれふ	きりえんこ	かりもふ	いるちょふ	ぽぽびっち	ぺとれんこ	いわのふ	とらふきん
初期レベル	21	19	22	21	20	22	21	21	19	21	23	22	21	22	21
攻撃力	A	E	B	A	D	B	E	B	D	C	B	D	B	B	D
守備力	E	E	A	E	C	E	E	A	A	A	B	A	D	E	C
移動	C	E	B	C	E	A	C	D	D	D	C	B	B	B	A

ロシアステージの仕掛けはこう戦え！

ゆ〜き〜のしらかば、なぁみきぃ〜♪てなもんで、雪上ドッジ大会である。この雪が、柔らかズブズブからちょっとかためまで選べるのがポイント。さらに雪崩も来る。前から来たり後ろから来たり、一定しないので難しい。

1 全てを飲み込んでいく雪崩、逃げることはできない！

残念ながら、雪崩から逃げることはできない。敵も味方もその点は同じ条件。雪崩のあとにいかに素早く体勢を建て直すかが、重要だ。フォーメーションをコートの後ろにかたまるようなものにして、味方ボールを素早く攻撃に移せるようにするのがいいだろう。これだと、うしろから雪崩が来た時は、復帰が遅くなるけど、しかたがないね。



▶雪崩だー！といっても、回避のしようがない。



◀小さいフォーメーションにしないと揺さぶられた時に弱い。

2 首まで埋まった雪から脱出！ジャンプあるのみ！



◀ジャンプシュートあるのみ。ハイジャンプからの必殺もよい。



▶ダイビングシュートもいいんだけど、帰りがコワイ。

ロシアやケニアのような動きづらいステージでは、小さいフォーメーションとジャンプ攻撃が重要な作戦になる。当然ここでも、「ばね」アップのアイテム購入が前準備で最も重要だ。敵コートに飛び込む攻撃は、ヒットしやすいけど、戻る時にタコなぐりされるので、やめるべし（モルドフ直撃を狙いたいところだが）。

ロシアチームで戦うとすれば



◀実はそうズバ抜けた能力でもないのだ。

モルドフはパワーはあるが、スピードがないので、補う必要がある。リガチョフはキャッチ力が高い上にボールスピードがあるので、前衛からの攻撃要員にピッタリ。マレンコフも使える。

▶マレンコフ。捕って投げれる有能な選手。

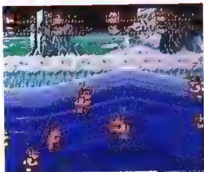


ワンポイントアドバイス 6

㊙作戦を組もう

すでに組まれている㊙作戦だけでプレイしても楽しいけど、自分で考えた作戦を組めば、もっとおもしろくなるぞ／　キミのスピードに合わせて組めるんだから、使い勝手もバッチリだしね。

1 フォーメーション移動を使え／



◀あ〜あ、もうバラバラ。すべる上に坂まで出来るので大変だ。氷の上だから当然か？しかし、何も坂まで…。こんな時に㊙作戦だ／



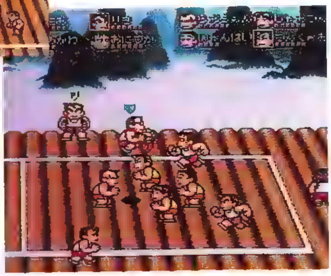
▶これでバッチリもと通り。㊙作戦のおかげです。しかし少しでも油断すると、またバラバラになっちゃうので気をつけろ／

いままでにも紹介した、㊙作戦を使ってフォーメーションを立て直す方法。これは地形が変化するステージに有効な技だ。ここではアイスランドステージを例にやってみよう。このステージは非常にすべる／　だからフォーメーションがバンバンくずれる。そこで㊙作戦No.5を入力すれば選手は元の位置にもどろうとするので、すべりが止まる。

2 自分に合う㊙作戦を組む／



◀前のタイプより中央に飛び込んで来る選手のタイミングを速くした。これで敵の意表をつける。友達との対戦でもかなり有効だ。



▶バッチリパスが通った。この位置ならちゃんとシュートが撃てる。この他にも色々な動きが設定できたりする。工夫しよう。

簡単のようで、なかなか㊙作戦のタイミングをつかむのは難かしい。また、ある程度慣れてくれば少々物足りなくなってくるのも事実。そこで自分流に㊙作戦を変えてみればもっと戦い方に幅がでてくるし、自分のチームに愛着も湧いてくるってワケ。で、左の写真は㊙作戦No.3を少しアレンジしたモノ。以前よりも速攻型になったぞ。

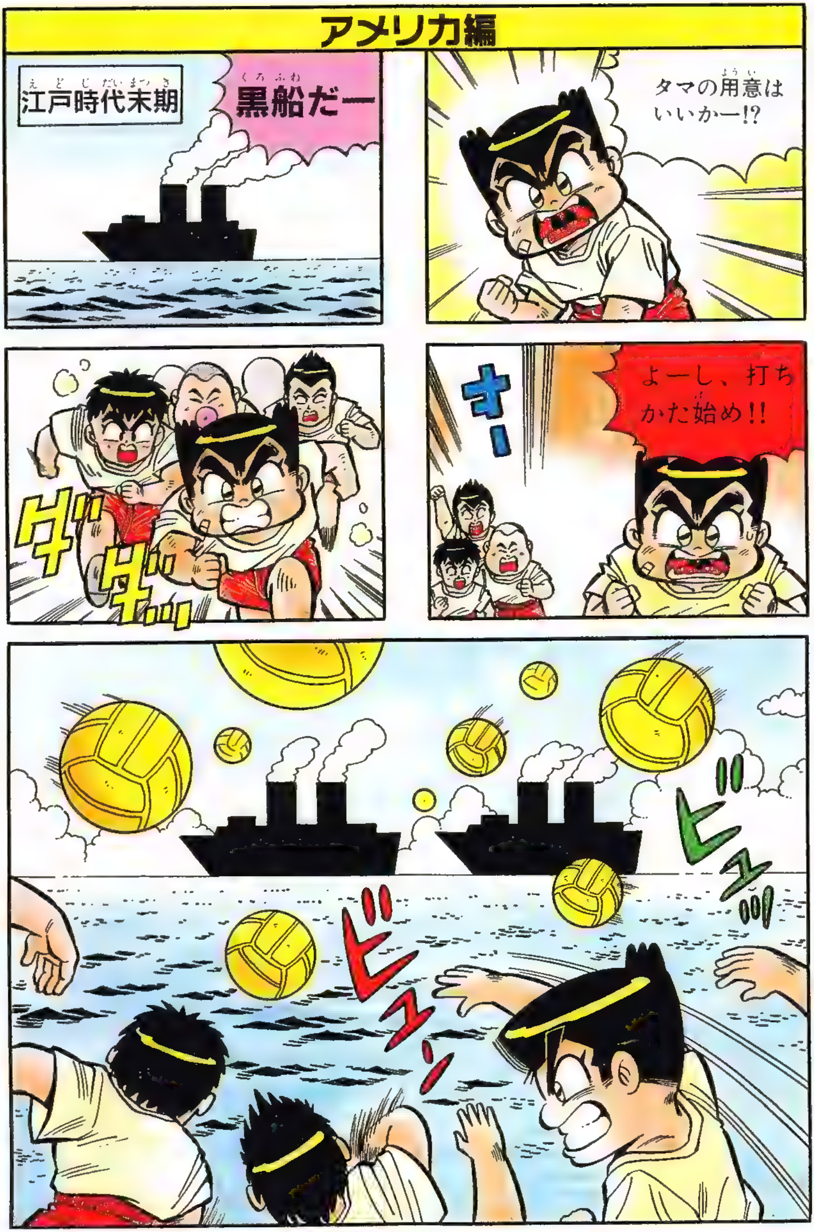
くにおくん爆笑四コマ劇場 ―その4

ケニア編



宇宙編




アメリカ編
江戸時代末期
黒船だー
タマの用意はいいかー!?
ダッ ダッ
オー
よーし、打ちかた始め!!
ビューン
ビューン

ブラジル
BRAZIL

軽快サンバのリズムに乗って
リオでドッジカーニバル！



陽気で開放的なブラジリアン

正式国名：ブラジル連邦共和国
首都：ブラジリア

南米最大の国。あまりの興奮のために死者まで出るリオのカーニバルで有名。世界最大級のアマゾン河があり、コーヒーの栽培が盛ん。リオデジャネイロのコパカヴァーナ海岸は世界でも有数のリゾート。その奥にあるコルコバードの丘には、巨大なキリスト像が立てられている。カズも活躍していたブラジルのプロサッカーはチームが400以上もあり、選手は１万人以上！



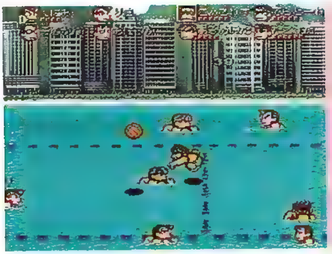
チームデータ

ノリだけで勝負するブラジルチームのレベルは22。結構強い。前衛は思いっきり前にいて、後衛は一番後ろにいる。それぞれがスタンドプレーを狙っていて、チームプレーなど考えたこともない。南米流サッカーそのもののドッジ戦法である。しかしセンスがいいので反応が早く、調子づくと手に負えない。





前衛でも攻撃力がないわけではない。後衛でもキャッチ力は十分。やりにくい。



だんだん入り乱れてくると、ブラジル・ノリで勝負。チームの本領発揮である。

ブラジルチームの傾向と対策

フォーメーションパターンは8つ。すべて上に書いたように、前衛と後衛がハッキリ分かれている。はっきり分かれているが、攻撃と防御に分担を分けているわけではない。勝手なスタンドプレーが多く、ほとんどキャッチした選手が自分でシュートする個人技である。そのため選手の能力が平均化している。ハデな連係プレーはあまりないが、外野の選手が切り込んできて、パスを受けてシュートしてくることは、たまにある。外野でパスを回して、かく乱しておいてからシュートするのがベスト。フォーメーションが乱れたところに、チャンスが生じる。

項目＼選手名	ごんざれす	まりげーら	おるてが	さんちぇす	でらとーれ	あるめいだ	ろどりげす	だこすた	もれーろす	でるてしあ	めれんどーさ	げれーろ	ろぺす	とにーにょ	おりべいら
初期レベル	23	25	22	24	22	23	22	22	25	23	22	25	20	22	19
攻撃力	A	E	D	B	A	C	B	C	E	C	E	E	D	B	C
守備力	C	D	D	A	D	D	A	E	C	D	D	A	E	D	D
移動	C	B	C	B	C	B	E	D	B	B	C	A	D	C	E

ブラジルステージの仕掛けはこう戦え！

コパカヴァーナ海岸で行われているドッジ試合。後ろの丘の頂上には、キリスト像も見える。ま、いいけど。で、波が来る。サーフィンしたいような大波である。しかもカモメも飛んでいる。このカモメがなかなかイタズラ好きである。

1 大波小波で限りなくめちゃぶつけ状態！

本当はめちゃぶつけ状態ではないんだけど、波がかぶるし敵は飛んでくるしでほとんどそんな感じなのだ。しかも外野からの攻撃もけっこうあり、フォーメーションはぐちゃぐちゃになる。こういう時は、操作キャラが素早く決定するダイヤモンド型フォーメーションが一番である。しかも移動距離の少ない小さめタイプね。

▶こうなると誰が誰だか全然わからん。ひたすら攻撃あるのみ。



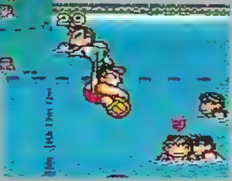


◀このフォーメーションが、唯一の救い。それでもぐちゃぐちゃに。

2 カモメの上からシュートせよ！



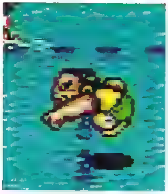
◀ジャンプシュート／これで当たるかどうか。



▶カモメは、その性質によって、利用できたりできなかったりする。

波を越えて攻撃するためには、ジャンプシュートしかない。ダッシュしても高さがないと水の壁につきささるだけだよ。そこでステイタスは「ばね」をアップ！　カモメの上から攻撃するなら、ノーマルシュートになるからボールパワーをあげておかないと効果がでないぞ。すぐに潜るヤツが多いのでスピードを上げるのも手だ。

ブラジルチームで戦うとすれば



◀ゴンザレスは、ダッシュシュートがいい。

ゴンザレスのズバ抜けたボールパワーと、マリゲーラ、オルテガの防御力を活用しよう。キャッチ力は平均的に高い。バネもあるので、ジャンプシュートが攻撃の中心になるだろう。

▶デラトーレは、スピードボールがポイント。

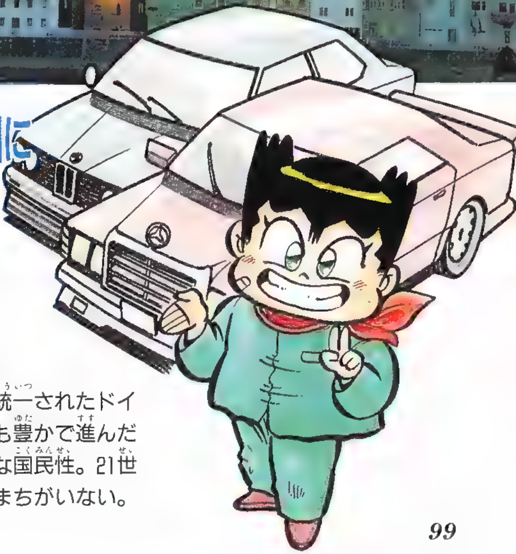


ドイツ
GERMANY

規律大好き正確無比のドイツチーム
機械のような動きで迫る



統一なってヨーロッパの大国に

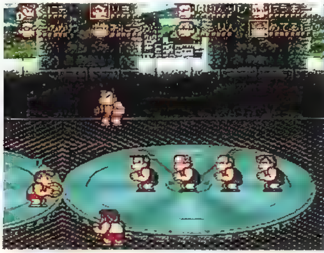


正式国名：ドイツ連邦共和国
首都：ベルリン

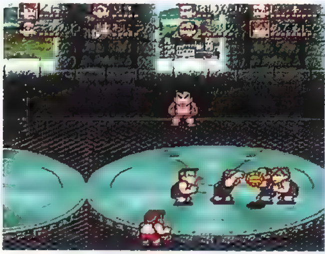
　ドイツは第２次世界大戦後、東西に分断されていたが、1990年に冷戦の象徴であったベルリンの壁がこわされ、一つの国家として統一された。残された分断国家の北朝鮮と韓国もそうなればいいが、統一されたドイツは西ヨーロッパで最大の国であり、最も豊かで進んだ工業国といえる。勤勉で合理的、論理的な国民性。21世紀の世界をリードする大国になることはまちがいない。

チームデータ

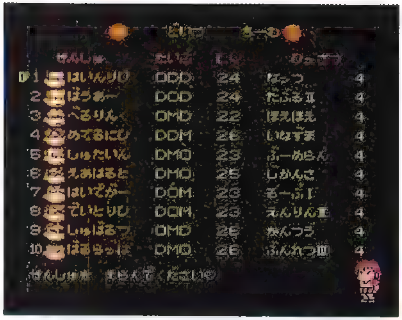
規律正しく、機械的な動きをするドイツチーム。整列することが大好きで、徹底したタテ社会を守る。軍団といってもよい。リーダー以下、必ず一列に並んだフォーメーションをとるのはコワイほどだ。縦型を活かしたバックからの攻撃に鋭いものがある。外野も強力な働きをする。横からの攻撃に弱い。



貫通シュート一発で、一網打尽である。途中で捕られることもあるけど。



必ず自分のポジションに戻ってから、味方でパスを回しあう。



ドイツチームの傾向と対策

縦一列のフォーメーションは、番号の若い順。つまり序列になっているだけなので、守備力の高い順でも、攻撃力の高い順でもない（先頭はキャプテンなので、一応ボールパワーは最高だが）。攻撃は決まった選手のみが行う。その選手にパスする前に、必ず他の選手間でパスを回しあうので、比較的インターセプトしやすい。パターン的。キャッチした時も、必ず自分のポジションに戻ってから、パスやシュートを行うので、速攻などはない。ハデな連係攻撃も見せない。非常に地味でマジメ、キチンとしていないと気が済まないチームである。外野から狙うとヒットしやすい。

選手名 ＼ 項目	はいんりひ	しゅみっと	ばうあー	べるりんく	わいずまん	びっとなー	ぶりっげん	みゅーらー	めてるにひ	しゅたいん	えあはると	はいでがー	でいとりひ	しゅばるつ	ばるらっは
初期レベル	24	26	24	22	25	25	25	25	26	23	25	23	23	26	26
攻撃力	A	A	E	D	B	C	B	B	D	D	D	E	E	B	C
守備力	D	D	E	D	A	A	D	D	C	D	C	E	E	B	B
移動	C	A	B	E	B	C	A	B	B	D	C	C	C	B	A

ドイツステージの仕掛けはこう戦え！

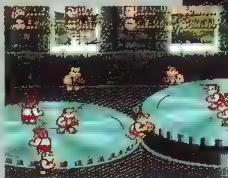
ステージは、古城の中と思われる屋内にある巨大な歯車の上である。仕掛けはこの歯車が回転するのと、その回転にともなって歯車が上下するというもの。歯車が上がったときには、周囲とのあいだにスキマができ、そこにはまると落ちる。

1 歯車に乗るか乗らぬか、それが問題だ！

回転する歯車に乗れば振り回されるし、乗らないなら四隅にはりつけられた状態になって動きがままならない。ま、普通に考えれば歯車に乗る一手だ。その場合には、広がったフォーメーションでは回転で振り回される動きが大きくなってしまうので操作がしにくくなる。できるだけ中央にコンパクトに集まるタイプにしよう。



▶こんなに振り回されたんでは、ボールが手につかない。

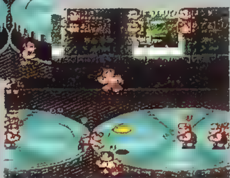


◀歯車の上下は、シュートの際の問題。下から攻撃しないように。

2 相手も動いてしまうことを忘れるな！



◀すばやさアップで、回転に打ち勝て。ボールも取りに行けないぞ。



▶ナッツ系の必殺シュートなら、スピードがあって有効だ。

歯車の回転に打ち勝つには、「すばやさ」をあげておくことが必要だ。ジャンプやダッシュで移動しようとするととんでもないことになるぞ。攻撃面では「ボールスピード」が重要。シュートした相手もグルグル回っている。ゆっくりしたボールでは、ヒットする前にターゲットが動いてしまうよ。外野からの攻撃も有効だ。

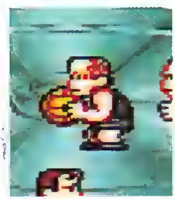
ドイツチームで戦うとすれば……



◀ハインリヒは、ダッシュシュートで攻撃を。

体力もあり、キャッチ力、バネ、すばやさ、全て高いチームである。攻撃力のある選手が限られているのが、弱点かもしれない。シュミットのスピードボールを活用したい。

▶バウアーは、体力と打たれ強さで、壁の役。



アメリカ

U.S.A

トランポリンに乗って登場する
世界最強軍団だっ





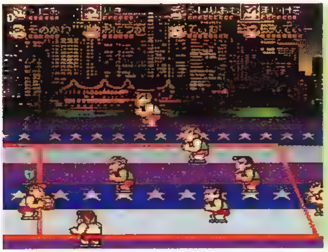
病める超大国アメリカ

正式国名：アメリカ合衆国
首都：ワシントン

日本の25倍の国土、2倍の人口を持ち、説明することもいらないような超大国アメリカである。ハンバーガーとフライドチキンとコーラと野球とフットボールとスターウォーズとコンピュータとスペースシャトルとミッキーマウスの国、アメリカである。拳銃と犯罪と麻薬と暴力と核兵器の国、アメリカである。4年に一度お祭みたいな選挙をして大統領を選び、世界中に軍隊を送る国、アメリカである。

チームデータ

オールラウンドキャラクターが揃ったアメリカチーム。最後の関門だけに、さすがに手ごわい。チームプレイもうまく、それぞれのポジションにおける役割を各選手が着実に果たす。アナになっている選手がいないので、地道に崩していくしかしかたがないだろう。広がったフォーメーションに弱点が……。



このタテ長ひし形フォーメーションは、揺さぶりにも強く、攻撃力も高い！



オトリを飛び込ませたあと、ロングジャンプから必殺シュート！ 大ワザやね。



アメリカチームの傾向と対策

世界最強チーム・アメリカである。傾向と対策といっても、なかなか難しい。10種類のフォーメーションを持っているが、いずれもコート全体に広がるように配置されるのが特色である。ひし形やタテ型、前陣攻撃型など、バリエーションはさまざま。1人1人の個性がハッキリしていて、チームプレイは上手いが、合体技などは死んでも出してこない。それよりも必殺シュートを出してくるので注意。パスや連係プレーの大ワザもくり出す。ボールを取ったら外野へ回し、敵をかく乱してから攻撃しよう。資金力の限りをつくしてアイテムを買い、ステイタスを上げるのも必要な作戦である。

選手名 ＼ 項目	ういりあむ	じょん	まいける	らんでぃー	ふれっど	すてぃーぶ	るいす	でびっど	じぇふ	ぽーる	ていむ	すたんりー	まーちん	ぴーたー	あれっくす
初期レベル	30	31	26	30	27	28	28	29	29	30	29	25	26	30	31
攻撃力	A	A	E	C	E	B	E	D	B	B	B	D	C	C	A
守備力	E	D	D	D	A	D	D	D	D	E	A	D	E	B	C
移動	A	A	E	B	D	C	C	B	B	D	B	E	E	A	A

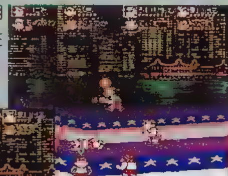
アメリカステージの仕掛けはこう戦え!

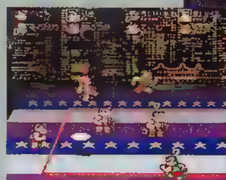
一度は行ってみたいアメリカ! 世界の中心ニューヨーク! マンハッタンビル街の夜景が豊かなアメリカを感じさせる。その夜景を背景に、仕掛けはトランポリンのコートと、ときおり襲う落雷。金属性のものはハズしておこう(ウソ)。

1 トランポリンで遊んでるばあいじゃない!

トランポリンの上では、ほとんどの動作が不可能になる。そういう条件では、アメリカチームのような広いフォーメーションは、むしろマイナスである。コンパクトで移動距離が少ないようなフォーメーションこそが理想的。攻撃もコンパクトに、パス回しを多用して小刻みに攻撃を仕掛けることを心掛けよう。

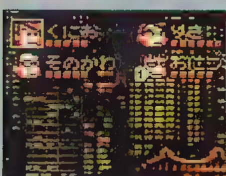
▶こんなに広いと、相手の揺さぶりで、右往左往することになる。



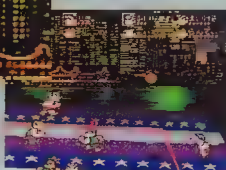


◀貫通系の攻撃をくらわないように注意したい。

2 肉を切らせて骨を断て! 作戦でいきましょう!



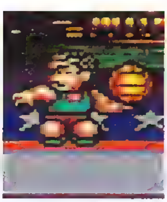
◀「体力」を上げておくのも、もちろんいいぞ。



▶うたれるのはしょうがない。こまめなパス回しで反撃すべし。

このトランポリンコート、いろいろ作戦を練ってもほとんど無駄になるほど動作がしにくい。ここはもう、ある程度は当たるのを覚悟で勝負するしかない。作戦としては、外野でパスを回してかき回すのがベストだが、その間にもある程度のダメージを受けるということだ。そこで「打たれづよさ」をできるかぎり上げておくのがいい。

アメリカチームで戦うとすれば……



◀ウィリアムのボールパワーは超スゴイ。

頼りになるのは、ウィリアムとジョン、アレックスの3人だ。デビッド、ジェフを壁にしてウィリアムとジョンのツートップ攻撃+外野からアレックスの飛び込み…といったところがグー。

▶ティムは、斬り込み隊長だ。



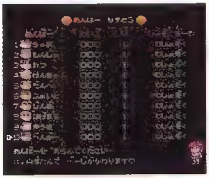
ワンポイントアドバイス 7

オリジナルチームを作ろう

最初から用意されたくにおやりきでプレイするのも、楽しいけれど、自分で作って育てたオリジナルチームでやれば、その面白さはまた格別だ。ここでは、そのオリジナルチームの作り方をアドバイスするよ！

1 選手を集めよう！

まず最初に、キミのチームの選手を集めよう。一番簡単なのは、控えのメンバーの名前と顔とユニフォームを変え、オリジナルチームを作る方法。でもこれで作ったチームをセーブすると、元の選手はいなくなってしまうから注意。下の3つの方法以外に「うえだのタネ」を利用する手もある。



選手作成

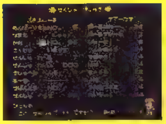
価格によって選手のレベルが変わるが、この方法だとステイタスの初期配分から作れるので育てる感じがする。



◀育てるのが、楽しいんだなあ。

選手募集

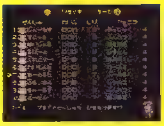
これも価格によって募集できる選手のレベルが変わる。最初から必殺シュートを4つ持ってるのがうれしいね。



◀隠れROM選手が登場する。

選手引き抜き

実際に対戦してその強さがわかっている選手を引き抜くんだから、実用性では一番だ。プロ野球のトレードだね。



◀憎らしかった奴ほど頼もしい。

2 名前と顔、ユニフォームを決めてオリジナルチーム結成！

選手作成モードでは、名前、顔以外にも、XとAボタンでステイタスの変更もできる。他の場合は、選手リスト画面で、名前と顔を決めよう。その後、チーム作成に戻って、チーム名とユニフォームを決めればキミのオリジナルチームが出来上がる。セーブしておくのを忘れずに。

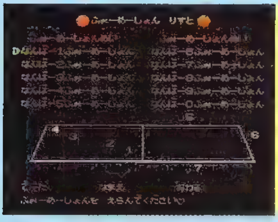


3 チーム個性を決めて育てよう!

チームができたら、次は育てかただ。とにかく試合に勝ち抜いて、レベルアップさせることが一番なんだけど、それにしてもやみくもにレベルアップさせればいいってもんじゃないよ。それ以外に決めていく事もいろいろあるんだ。

A フォーメーション

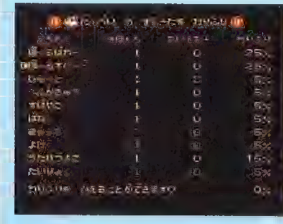
オリジナルチームなんだから、フォーメーションもオリジナルなものにしたいよね。設定モードで決めておこう。



前衛と後衛はしっかり選手を決めておこう。その方が使いやすい。

B ステイタスわりふり

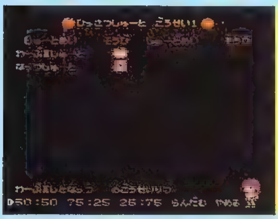
レベルアップした時に、ポジションに応じたステイタスアップをするように、わりふりはしっかり考えて。



前衛は守りと体力、後衛はパワーとスピード、外野はパワーとジャンプだ。

C シュート合成

オリジナルチームなんだから、当然オリジナルシュートでなきゃかっこ悪い。チーム個性を考えて作ろう。



前衛はジャンプ系、後衛はダッシュ系、外野もジャンプ系がいいだろう。

D ㊙作戦の設定

時間差攻撃や電撃速攻作戦、パス回し、空中プレイなど、キミの腕前に合わせたオリジナル作戦を作ろう。



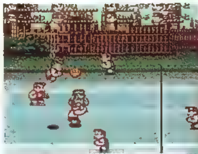
外野をからませることを考えて、タイミングを設定すると面白いかも。

先立つものは、やっぱり金だ!

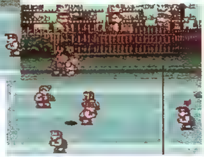
選手を募集するにも、引き抜くにも、作成するにも、全てお金が必要だ。お金は勝ち抜きモードでしか手に入らない。勝って勝って勝ちまくろう!!!

4 2人タッグでプレーの幅が広がる!

チームを作って育てていけば、レベルが上がってしまって、コンピュータのチームではもの足りなくなってしまう。でもそうなったら、友達との対戦がますます盛り上がるはずだ。チームレベルが高いから展開もスピーディだし、技も多くなって超高度なバトルになる。2人タッグも楽しいぞ。



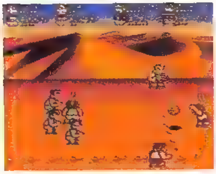
▲球を全てブロックでレシーブ!



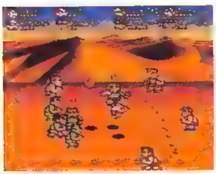
▼レシーブで上がったボールをアタック。

5 これがスーパープレイだ!

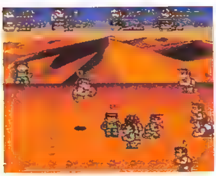
A オリジナル㊙作戦を絡めたスーパープレイ。空中の華麗なパス回し!



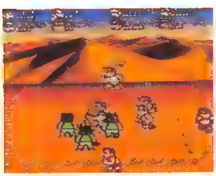
内野の選手が次々にラインマンを実行するという㊙作戦。外野がボールを持った時に実行する。タイミングを見て内野にパス。



最初に飛びこんで来た選手にパスが渡る。そこですかさず自コート側にパス。素速いキー操作でやらないと、選手が着地しちゃう。



すると最後に飛びこんで来た選手にパスが通る。これで敵はかなり混乱する。ここで一気に空中シュート/必殺技が出れば尚良し。

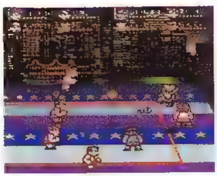


見事に命中!この空中パスは色々な使い方があるぞ。友達との対戦に使えば更に効果的。ただし当てた後のスキが大きいので要注意。

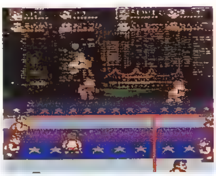
B 恐るべき秘殺シュートの連続技。一人の選手で二度おいしいのだ。



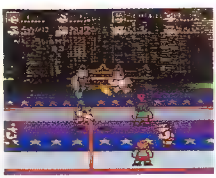
条件として、誰かに必らずリターン系と、もう一つの必殺シュートを装備させる事。リターンをダッシュに、他をHジャンプに設定。



まずリターン系をなるべく後ろから打つ。後ろダッシュでもいいし、ダッシュを一歩に設定してもいい。敵に当たったらHジャンプ。



当たったのとほぼ同時に前方にHジャンプすればキャッチできる。Hジャンプの必殺設定を5か6にしておくとちょうどいいぞ。



で、キャッチしてそのまま必殺シュートが出せる。これはかなり効果があるぞ。ただし、敵が一人の時は使えないので気をつけよう。

隠しチーム SECRET TEAM

お約束の隠しチーム４つ
出しかたいろいろ



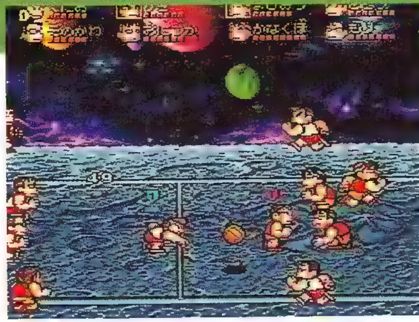


人類最後のフロンティア

宇宙

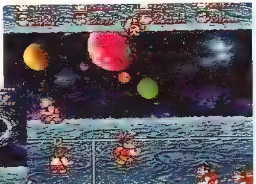
1957年にソビエト連邦が人類初の人工衛星スプートニク１号を打ち上げた時から、人類にとって宇宙は新たなフロンティアになった。それから米ソによる宇宙開発競争が行われ、月ロケットが飛び、火星探査機が飛び、太陽系外へ至る探査衛星も出現、今では宇宙に行った日本人も２人いるようになった。やがて宇宙空間でスポーツが行われるような日も来るに違いない。

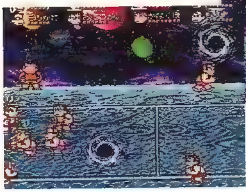
■テ？？？



テ？？？チームのステージは宇宙。
このステージの仕掛けは、天井の星と、ときおり出現するブラックホール、それと重力。画面の上に見えている星に移動すると、めちゃぶつけ状態になっている。このステージで戦うためには、フォーメーションを広いものにしておくほうがいいだろう。小さいフォーメーションだとまとめてブラックホールに飲み込まれてしまう危険性があるのだ。
重力バランスがくずれているのと天井のめちゃぶつけ星に対処するためには、すばやさを上げておく必要がある。相手チームの選手のレベルは高いし、ブラックホールを利用したシュートを投げることもある。健闘を祈る！

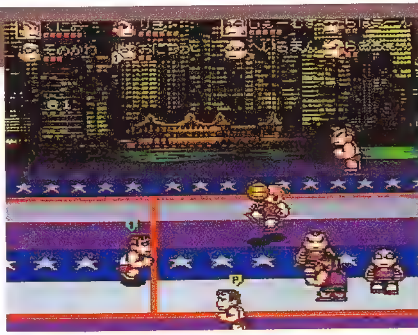
▼ブラックホールが出たら、すぐさま移動しよう。すばやく動けば逃げられる。





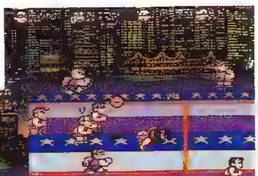
▲めちゃぶつけ星での動きも、すばやさが大事だ。

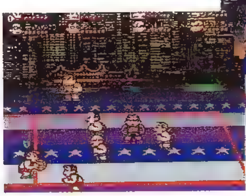
■オールスターズ



各チームのキャプテンで構成されたスペシャルチーム。ステージは、勝ち抜きモードでそれまでに攻略したところから選ぶことになる。このチームは、勝ち抜きモードでどこかのチームにパーフェクト（１度もヒットされない）で１回勝つと現れる。各チームキャプテンといっても、もともと選手間のレベルに差があるので（イギリスチームのキャプテンはレベル８、アメリカはレベル30）、そんなに手ごわくはないはず。ただ外野選手にモルドフが入ってたりするので、注意する必要がある。必殺シュートも結構だしてくる。一度出現させると対戦モードでも使えるようになる。まあ、お楽しみである。

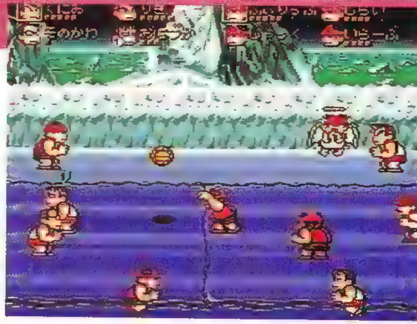
▼フォーメーションは、実戦的。このチームを参考にするといいのだ。





▲全員が攻撃力が高い。チームプレーはそんなにでない。

■カブリモノブロス



パーフェクトゲーム3回で出現する。頭に真っ赤なパンツをかぶった、アブナイやつら。この恥ずかしい選手たちは、外国チームの中からランダム（偶然）で選ばれるので、対戦するたびに、違う選手になる。これも寄せ集め軍団なので、手ごわいと言うわけではない。パス回しなども複雑なことはできない。典型的な色物チームといっていいだろう。パーフェクトゲームを3回もできる実力があれば、なんの問題もないはず。ステージは、これまで攻略したものから選べる。一度出現すれば、対戦モードでも使えるようになる。使う人はいないと思うけどね。アブナイ赤パンツ野郎どもを、徹底的に粉砕せよ／

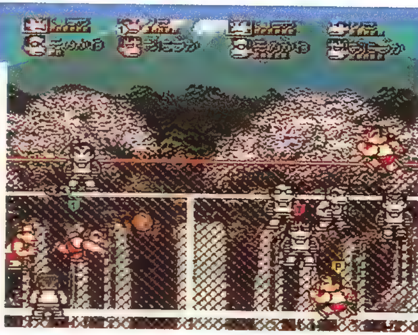
▼フォーメーションだぎゃあ、いっちょまえに本格的なのであ〜る。





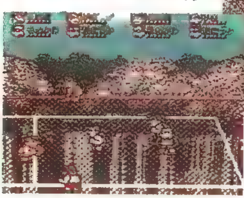
▲必殺赤パンツフラッシュ／なんてワザでもでるかと思ったけど、でない。

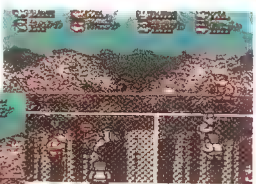
■謎の軍団



パーフェクトゲームを、5回やると出現する。最強軍団といってもいいかもしれない。なにしろ、キミのチームと全く同じチームなわけだから。しかもキミがマスターしていないような、さまざまな連係プレーをやってくるので、正直手ごわい。しかし、パーフェクトを5回やったキミなんだから、問題ないだろう。このチームも一度出ると、対戦モードでも使えるので、完全なオリジナル同キャラ対戦が可能になるってわけだ。各選手は、ステイタスも、持っている必殺シュートもすべて同じ。持っているアイテムも同じになる。出現してからステイタスを何かのアイテムで変更したら、謎の軍団の選手も同じだけ変更される。

▼フォーメーションも同じになる。これで負けたら、キミのウデが疑われるぞ。





▲せっかく買った必殺シュートも、しっかり同じものを持ってるのだ。

くにおくんゲームアンド裏ワザ全力カタログ



今もなお熱い視線を浴び続けている、くにおくんシリーズ。その人気の秘密と隠された禁断の裏技を紹介するぞ！

FC 熱血硬派くにおくん

●87年4月17日●5300円●1M+64K●アクション●2P

熱血シリーズの記念すべき第1弾！



▶必殺技を駆使して敵キャラを倒せ。襟つかみキックや跳び蹴り、腰掛けパンチなど技は多彩。

人気のあったアーケードからの移植版。何者かにさらわれた親友ひろしを助けるため、くにおが敵キャラ相手に暴れまくる。必殺技ありのハードアクションゲームだ。



裏ワザ公開

タイトル画面の時に、コントローラIIの十字キーの左を押しながら、Iの十字キーを下、上、右、上、左、上の順に押しスタートボタンを押す。するとステージ2から始められる。

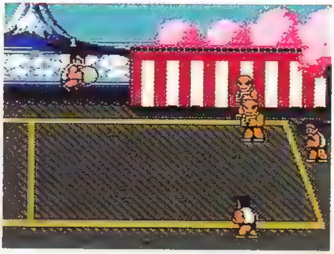


◀いきなりこの画面でプレイできる。

FC 熱血高校ドッジボール部

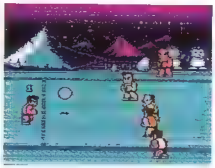
●88年7月26日●5800円●2M●スポーツアクション●2P

世界を股にかけた熱血ドッジの老舗版！



▶世界チームの個性、各国のステージ、必殺シュートなど見所一杯。

文字どおり今回のSFC版のもととなっているドッジFC版。くにお率いる熱血ドッジ部が世界の強豪相手に活躍する。背景やキャラの動きが素朴で味わい深く、SFC版と併せて楽しみたい。



裏ワザ公開

ゲームモード選択画面でうさぎ跳びをするくにおが出て来るが、くにおが中央まできたら2コンのマイクのボリュームを上げて大きな声で叫ぶと、くにおが振り向くぞ。

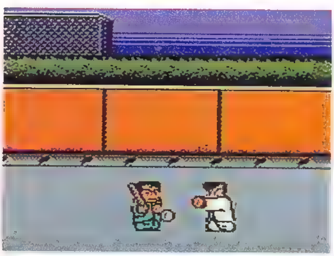


◀くにおが上から落ちる場合もある。

FC ダウンタウン熱血物語

●89年4月25日●5900円●2M●アクションRPG●2P

本格的けんかアクションの決定版！



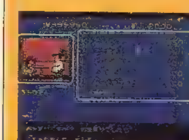
▶それぞれの街ではショップをのぞいてみよう！　喫茶店で休憩したり、各種必殺技が買えるぞ。

熱血くにお、花園りきをも巻き込む冷峰学園の魔の手。宿敵りゅういち、りゅうじのダブルドラゴンとの間に繰り広げられる壮絶ケンカアクションRPGの決定版！



裏ワザ公開

くにおが画面に出てきたらパスワードを呼び出す。そこで、おわる、うつす、おわるを続けて押すとお金の表示がバグってしまうが、そのあとにお金を拾うと持ち金が¥999990となる。



◀必殺ワザもアイテムも買い放題だ。

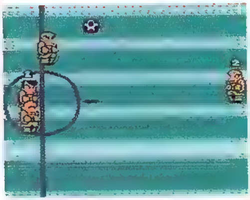
FC 熱血高校ドッジボール部サッカー編

●90年5月18日●5900円●2M●スポーツアクション●2P

うなる必殺シュートめざせ全国制覇！

合宿中に食中毒になったサッカー部員の代わりに、くにおのドッジ部が熱血代表で全国制覇を目指す。ラフプレイの中に必殺シュートやダイビングヘッド、華麗なパス回しなど楽しさ満点！

くにお 8・11歩	こうじ 3・5歩	ひろし 3・5歩	みつひろ 8・11歩	しんいち 6・10歩
たかし 3・10歩	すすむ 6・10歩	あつし 8・11歩	まさ 6・10歩	げんえい 3・5歩





▶万能くにおを中心にパス回しや必殺シュートを操れ。

裏ワザ公開

まず味方からパスを受けてドリブルをする。各キャラの決まったドリブル歩数でシュートを放つと必殺シュートがでる。つまり、あらかじめマイキャラのドリブル歩数を頭に入れておけば絶対に勝つことができる。



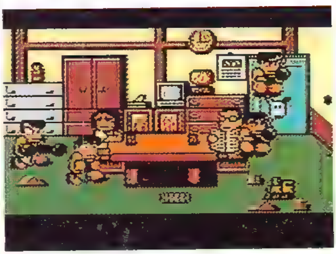
◀各選手の必殺シュートをつかめ。

FC ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会

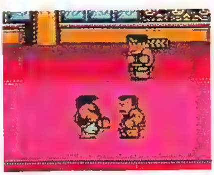
●90年10月12日●6200円●2M●スポーツアクション●4P

ルールなきラフプレイ、爆笑大運動会！

熱血高校をはじめとする4校対抗戦。競技はクロスカントリー、障害部屋競争、玉割競争、勝ち抜き格闘大会と4種類。パンチやひじうちなどの妨害ありのはちゃめちゃ運動会。

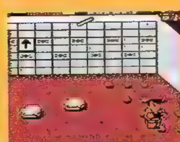


▶勝ち抜き格闘大会では、必殺技が盛りだくさん。熱血くにおのマッハキックの迫力を見よ。



裏ワザ公開

ゲームがスタートしたら爆弾以外のアイテムを拾って壁に投げる。跳ね返ったものをまた投げる。一回の動作につき5点入るため、これを繰り返せば得点が加算され優勝できる。

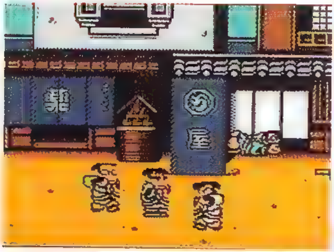


◀爆弾以外のアイテムを使え！

FC ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合

●91年7月26日●6500円●2M+B／B●アクションRPG●2P

くにおくん外伝／戦いの舞台は江戸時代!?



▶ステージは10種類（海・山・洞窟・砂漠など）。背景を見てるだけでも楽しめる。

さらわれた娘を助けるために、くに政（くにお）が江戸時代の日本を南に北に大ケンカ道中。隠された必殺技や謎が盛りだくさん。キミもいくつ発見できるか挑戦だ／



裏ワザ公開

ゲームモード画面でセレクトを押して、名前入力画面にする。ここで誰でもいいから名前を「こがねむし」にすると、全てのキャラが990200文を持ち、しかも全必殺技も持っているのだ。



◀お金と必殺技で無敵なのだ。

FC いけいけ！熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘

●92年2月7日●6200円●2M●スポーツアクション●2P

弱小ホッケー部を立て直せ!!



▶体力ばっちり／　くにおの必殺技はもちろんナッツシュートだ。ガンガンいこうぜ／

廃部寸前のホッケー部を勝利に導け／　チームは選手3人とキーパー1人。必殺シュートがポイント。それぞれの選手の性格をうまく読んで、他の高校チームをなぎ倒せ／



裏ワザ公開

パスワードを9250と入力してみると、インターハイ最強チーム「大雪山高校」と戦うことができる。しかも装備が完全にそろっている。



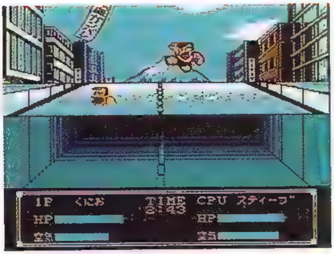
◀くにおの女装も見逃すな

FC びっくり熱血新記録はるかなる金メダル

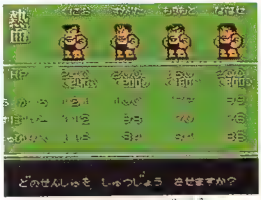
●92年6月26日●6500円●2M●スポーツアクション●4P

チームを率いて新記録にチャレンジだ！

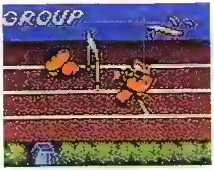
自分の好きなチームを選んで、5種目のへんてこりん競技（ハードル、ハンマー投げゴルフ、水泳バトルロイヤル、ビル越え棒幅跳び、はちゃめちゃ柔道）を乗り越えろ。

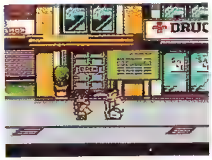


▶400メートルハードルも普通じゃない。ハードルを壊しながら突き進め！もちろん相手に攻撃できる。



チームを選んだら選手をセレクト。各キャラのステイタスを把握しろ。





◀商店街ではメダルで買物ができる。

SFC 初代熱血硬派くにおくん

●92年8月7日●8900円●8M●アクションRPG●2P

熱血高校の面々が大阪に乗り込む！

スーパーファミコンに初登場のくにおくん、アクションもグラフィックもレベルアップ！初代というだけあってまさにケンカ一筋。色々なイベントが待ち受ける！

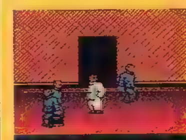


▶敵か街の通行人を倒せば、経験値やアイテムが手に入る！ 経験を積んでキャラをレベルアップ！



裏ワザ公開

簡単に経験値を上げる技がある。2Pゲームで始めて、通行人が現れる場所に行き、どちらか1人が扉に入る。すると通行人が攻撃しなくなるので、残る1人が楽に経験を積めるんだ。

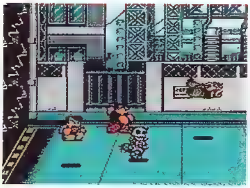


◀出て来る通行人をどんどん倒せ。

FC 熱血格闘伝説

●92年12月23日●6500円●2M●アクション●2P

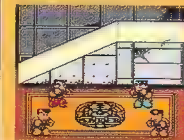
くにおが格闘大会に殴り込みだ！



この『熱血格闘伝説』では、自分でキャラをつくることもできる。手技、足技などを使って仕掛のある20のステージを勝ち抜け！　ストーリーとバトルの2モードがある。

裏ワザ公開

バトルモードでくにおやりきのパスワードを、ストーリーモードに入力すれば、くにおやりきがマイキャラとして使えるゾ。

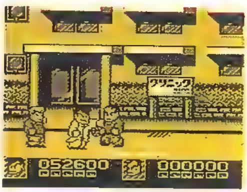


◀ストーリー画面のくにお。

GB 熱血硬派くにおくん番外乱闘編

●90年12年7日●3500円●1M●アクションRPG●2P

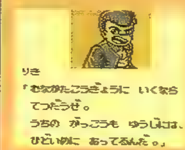
GB版くにおの格闘RPGが登場



さらわれた熱血高校のマドンナ美穂子を助けにいくため、くにおとりきが力を合わせる。立ちはだかる数多くの強力敵キャラに多彩な必殺アクションで立ち向かう硬派アクションRPG。

裏ワザ公開

プレイヤー数の選択画面を出し、1Pのコンティニューにカーソルを合わせてセレクトとスタートを同時に押すと一瞬りきが登場。

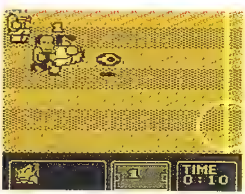


◀ほんの一瞬なので見逃すな。

GB 熱血高校サッカー部ワールドカップ編

●91年4月26日●3500円●2M●スポーツアクション●2P

今度の舞台はワールドカップだ！



見事にワールドカップ出場を果たした熱血高校サッカー部。世界の強豪相手に全11種類の必殺シュートで立ち向かう。

裏ワザ公開

どのキャラでもプレイ中にパスを受けたあとドリブルの5歩目でシュートを放つと、必殺シュートが出せるゾ!!

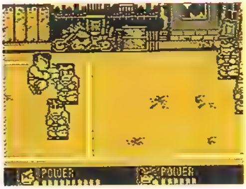


◀グランドは芝、砂、石、氷の4種。

GB 熱血高校ドッジボール部 強敵闘球戦士の巻

●91年11月8日●3600円●1M●スポーツアクション●2P

本家本元のドッジで勝負だ！



久しぶりのドッジ対戦に熱く燃えるくにお達。しかし、闘球戦士を倒さないとドッジ会場から出られないという、藤堂のワナにはまってしまった。必殺シュートを駆使してぶっつぶせ！

裏ワザ公開

タイトル画面でひとりぷれいに合わせAとスタートを押し続ける。試合デモが始まったら放す。すると試合に負けても次に進める。

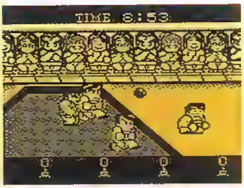


◀なんと必殺シュートは18種類！

GB ダウンタウン熱血行進曲 どこでも大運動会

●92年7月24日●3500円●2M●スポーツアクション●2P

GB版　はちゃめちゃ運動会



くにお率いる熱血高校が大運動会に参加。花園、冷峰、連合の全24人の精鋭選手と戦う。競技の1つである格闘技大会では必殺技が使い放題。燃えるぜ！

裏ワザ公開

クロスカントリー途中の家で、おじさんの頭上でテーブルに向かってパンチを連打させながら落ちると天井からキャラが落ちて来る。

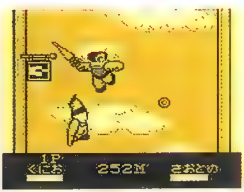


◀突然キャラが落ちて来るのだ。

GB びっくり熱血新記録 はるかなる金メダル

●93年7月16日●3800円●2M●スポーツアクション●4P

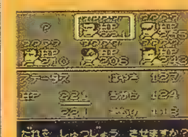
GB版　格闘オリンピックも新登場



またしてもくにおにワナを仕掛ける冷峰高校の藤堂。復讐のためにはコロシアムまで建設させる藤堂の野望にま正面からぶつかる熱血くにお達。競技は全部で5種目だ。

裏ワザ公開

チーム選択画面でチームを選ぶ時にセレクトボタンを押しながら行うと敵であるオクラホマチームでプレイできる。



◀オクラホマチーム謎の5人だ。

テクノスジャパン公認  くにおくん百科

STAFF

●企画・編集
坂田　純（ジャングルファクトリー）
中村　聰（　　〃　　）
桑名隆人（小学館）

●カバーデザイン
佐々木多利爾

●本文デザイン
山田　満
久野　繁
鶴岡信治
坂本高志

●まんが
穴久保幸作

●カット
須藤裕美子

●監修、協力
TECHNOS JAPAN

●写真
オリオンプレス

1993年8月20日初版第1刷発行　　（検印廃止）

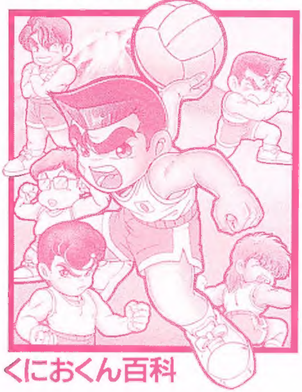
発行人
田中一喜

印刷所
三晃印刷株式会社
Printed in Japan

発行所
〒101-01　東京都千代田区一ツ橋二の三の一
振替（東京8-200）
TEL　編集（03）3230-5995
販売（03）3230-5747
株式会社小学館

ISBN4-09-102451-3

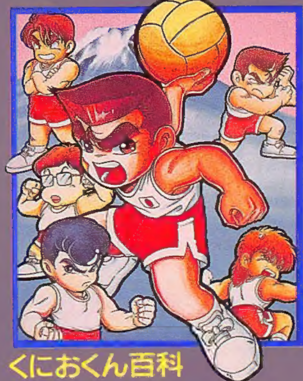
テクノスジャパン公認



くにおくん百科

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

テクノスジャパン公認



スーパーファミコンは任天堂の商標です。

雑誌 69912－51

定価900円（本体874円）

T1069912510907

Super Famicom くにおくん百科 テクノスジャパン公認

小学館